Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

19

PIANETI IN RIVOLTA

ROBIN WATERFIELD

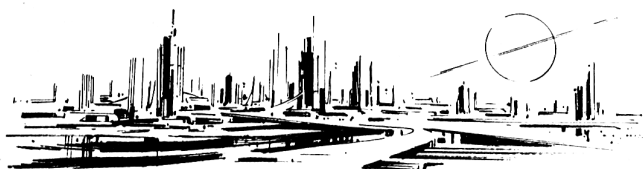
dimensione avventura

libri NOSTRI

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

PIANETI IN RIVOLTA

ROBIN WATERFIELD

illustrato da Gary Mayes
tradotto da Fabio Ferrari

www.librogame.net

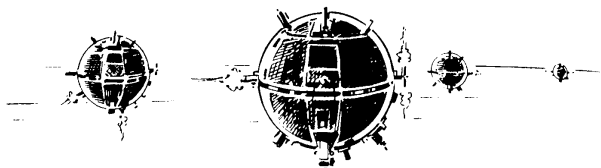
STORIA DEGLI ULTIMI QUATTROCENTO ANNI

Siamo nell'anno 2453. La colonizzazione umana dei lontani pianeti della galassia ebbe inizio nel 2070 con le prime spedizioni su Tropos, distante appena 6,8 anni luce dalla Terra. Poco per volta Tropos divenne un centro indipendente, sollevando la Terra dalla pressione della sua eccessiva popolazione. 'Una casa lontano da casa' era lo slogan che campeggiava sui lucenti depliant che vennero studiati per incentivare la colonizzazione, i quali descrivevano Tropos come 'più terrestre della Terra': su quel pianeta, infatti, le abitudini e gli stili di vita della popolazione rimasero quelli della Terra del ventunesimo secolo, anche quando questi si rivelarono già superati sul pianeta d'origine. Fu così che gli agenti di viaggio presero a pubblicizzare i soggiorni su Tropos come 'viaggi indietro nel tempo'.

Quando su Tropos venne scoperto lo ziridio, questo prezioso minerale venne impiegato per progettare il sistema ad alfa-ziridio, un nuovo metodo di propulsione che consente alle astronavi di accelerare costantemente durante il viaggio anziché mantenere la stessa velocità; in questo modo, pianeti più distanti divennero raggiungibili. Il secondo pianeta che si rivelò adatto alla vita umana fu Radix. Uno degli aspetti più imprevedibili della colonizzazione di altri pianeti fu che ogni nuova specie impiantata venne portata a modificare le proprie abitudini per adattarsi al nuovo pianeta: sul fertilissimo Radix, ad esempio, i coloni umani scoprirono che la co-

siddetta ‘natura umana’ altro non è che un prodotto della vita sulla Terra. L’esistenza su Radix si rivelò così comoda e facile che i coloni adottarono uno stile di vita che i terrestri non esiterebbero a definire pigro e corrotto.

Sono molto pochi i pianeti della galassia effettivamente adatti alla colonizzazione umana: anche quelli avvolti da un’atmosfera respirabile possono rivelarsi troppo caldi o troppo freddi, o essere influenzati da una gravità eccessiva od insufficiente. Il successivo pianeta ad essere colonizzato fu Halmuris, ma diverse spedizioni si persero nello spazio prima che tale pianeta venisse scoperto. Halmuris, tuttavia, è un pianeta desertico e tetro, e venne popolato principalmente da scienziati ed esploratori in attesa di scoprire e colonizzare un ulteriore pianeta.

Dopo molti sforzi e molto tempo, tale pianeta venne scoperto: i primi voli sonda registrarono immagini di un pianeta avvolto da nubi, ma la spettroanalisi rilevò che l’atmosfera di quel mondo era respirabile, e più leggera di quella terrestre. Gli scienziati, felici di poter finalmente lasciare l’inospitale Halmuris (sebbene alcuni di loro fossero destinati a rimanere per costituire un campo base), battezzarono il pianeta con l’idilliaco nome di Arcadia. Ma cosa si nascondeva dietro quelle nubi?

Arcadia era costituito da tre grandi continenti separati da enormi distese d’acqua. A causa dell’isolamento di ciascun continente, su ognuno di essi si sviluppò una diversa specie dominante. Quando le astronavi umane varcarono le nubi ed atterrarono su Arcadia, nell’anno 2285, le tre specie erano già unite da lungo tempo sotto un’unica bandiera. Acuti ed intelligenti, gli abitanti del vasto continente a forma di ferro di cavallo che circondava metà del pianeta da est ad ovest avevano già avuto la meglio sulla specie guerriera, proveniente dal nord e sugli esemplari più artistici, originari del sud. L’Alleanza, così venne chiamata l’organizzazione politica nata da queste conquiste, durava già da diversi secoli.

La tecnologia di Arcadia, comunque, era assai più primitiva di quella terrestre, ed i viaggi spaziali erano molto limitati. Gli Arcadiani desideravano conquistare lo spazio proprio come gli umani, al fine di instaurare un impero: così, quando le prime navi spaziali umane atterrarono su Arcadia, gli abitanti del pianeta capirono immediatamente quali vantaggi poteva portare loro il sistema ad alfa-ziridio…

La guerra durò appena dodici anni, durante i quali gli Arcadiani furono più impegnati a costruire flotte ad alfa-ziridio piuttosto che a combattere. In breve tempo l’avamposto di Halmuris venne colto di sorpresa ed invaso. Radix, a sua vergogna imperitura, si arrese senza combattere. Gli invasori dovettero scontrarsi con la fiera resistenza dei Tropiani, desiderosi di preservare il loro stile di vita tradizionale; ma anche gli abitanti di Tropos vennero travolti dalla superiorità numerica degli Arcadiani, e dalla loro abilità in combattimento. La

Terra stessa, con le proprie basi sulla Luna, Mercurio e Venere, cadde poco dopo, e le peggiori paure dei profeti supportati dal Partito Ecologista Terrestre, che non avrebbero mai voluto lasciare la Terra, divennero realtà: gli umani si ritrovarono governati da un impero galattico alieno.

Inizialmente gli Arcadiani non erano preparati al controllo di un impero, ma si tratta di una specie dalle spiccate capacità di adattamento. Un potente computer organico venne assemblato su Arcadia (il sistema binario è particolarmente confacente agli Arcadiani, le cui mani hanno solamente due dita), e nel cervello di ogni Arcadiano venne impiantato un ricevitore collegato al computer centrale tramite empatia, riconosciuta già da lungo tempo come il più rapido mezzo di comunicazione. L'Impero Arcadiano divenne così come un alveare, o un formicaio: ogni individuo rappresenta una cellula di un'entità singola più estesa, un'entità in grado di controllare un impero con spietata efficienza.

Arcadia: un nome pacifico che da più di 150 non è altri che un sinonimo di tirannia. L'unica parola umana ancora tollerata è il nome del pianeta, e l'utilizzo di una qualsiasi lingua originaria della Terra significa morte istantanea. Gli umani sono ridotti in schiavitù, e vengono lasciati in vita con il solo scopo di servire gli alieni; tuttavia, la speranza di vita degli umani in questi giorni è assai breve. L'unico problema incontrato dagli Arcadiani è costituito dal fatto che non è possibile impiantare negli umani il ricevitore empatico, come scoprirono tramite la vivisezione e la morte di centinaia di cavie umane da laboratorio. Gli Arcadiani, infatti, hanno accettato consapevolmente di sottomettere la propria vo-

lontà al computer centrale, ma la volontà degli umani non può essere annullata se non tramite la morte. A causa di questo, gli Arcadiani possono mantenere il loro potere solo per mezzo della loro crudeltà.

Tuttavia, sulla Terra non è passato inosservato che la dipendenza degli Arcadiani dal computer rappresenta anche la debolezza, oltre che la forza, dell'Impero: gli Arcadiani, infatti, non dispongono più di una loro propria volontà, e verrebbero ridotti a zombi privi di mente nel caso in cui il computer venisse distrutto. Il punto debole di un alveare risiede appunto nella fondamentale importanza dell'ape regina, come la debolezza dell'Impero si trova su Arcadia, nel computer regina. E qui entri in gioco tu…

INTRODUZIONE

Nei tempi passati, la pianificazione e la fondazione di colonie umane sugli altri pianeti era condotta dalla SAROS (acronimo per 'Suprema Associazione per la Ricerca di Oasi Spaziali'). Ma sotto il dominio dell'Impero Arcadiano, la SAROS dovette rivedere i propri obiettivi: sebbene ora svolga ufficialmente solo funzioni di osservazione astronomica, in realtà sta tentando con ogni modo possibile di rovesciare l'Impero. Fu presto chiaro che un attacco militare su larga scala era assolutamente impossibile, e che l'unica speranza era una missione in solitaria su Arcadia per distruggere il computer centrale.

La preparazione di questa missione è stata lunga e meticolosa, ed è stata complicata dal fatto che non è più permesso trasmettere via radio, e contattare le cellule di resistenza sugli altri pianeti è assai difficile. Ma due fattori indicano che questo è il momento giusto per intraprendere la missione, e che un'occasione simile probabilmente non si ripresenterà più. Per prima cosa, tu sei l'agente perfetto per una missione di questo tipo: sei coraggioso e pieno di risorse, e daresti la vita per la liberazione della razza umana. Ti sei lungamente allenato nelle arti marziali, ed hai acquisito diverse nozioni di argomenti scientifici che potrebbero risultare utili in ogni occasione; inoltre, la tua copertura è eccellente, in quanto viaggerai nelle vesti di mercante.

Il secondo, importantissimo fattore è che ora agli umani

è nuovamente permesso viaggiare nello spazio come mercanti, sebbene con il solo scopo di servire gli Arcadiani. Trasporterai dunque grano dalla Terra a Tropos, ziridio da Tropos alle autorità di Radix, beni di lusso da Radix ad Halmuris, e sei stato incaricato di condurre un importante dignitario Arcadiano da Halmuris ad Arcadia. Un'altra conseguenza importante della possibilità per gli umani di viaggiare nuovamente nello spazio è che la SAROS è stata in grado di mandare alcune spie sui pianeti per raccogliere informazioni utili per la tua missione.

Il quadro emerso è ancora incompleto, poiché alcuni dettagli importanti sono andati perduti a causa dei traditori: alcuni umani infatti cercano infatti di compiacere i loro padroni Arcadiani in cambio di qualche bene di lusso, o semplicemente nella speranza di vivere ancora qualche mese. Questo clima di scarsa fiducia ha aspetti positivi ed aspetti negativi: ora sai che non potrai fidarti incondizionatamente di tutti gli umani che incontrerai, poiché alcuni potrebbero lavorare per gli Arcadiani. L'aspetto negativo principale, però, è che dovrai iniziare la tua missione ora, prima che gli Arcadiani ne vengano a conoscenza, anche se le informazioni in tuo possesso non sono esaustive. Alcune di queste informazioni, però, sono di vitale importanza: potrai accedere all'edificio che ospita il computer regina su Arcadia tramite un codice binario di nove cifre, ed i capi delle

cellule di Resistenza di ciascun pianeta che visiterai potrebbero aiutarti a scoprire questo codice. Purtroppo non sai chi siano questi capi: nel migliore dei casi conosci solo il loro nome di battaglia. Inoltre, chiaramente, non conosci il codice d'accesso al computer. Ecco perché ti è stata assegnata una copertura che ti permetterà di fare scalo su ogni pianeta: dovrai trovare i capi ribelli e scoprire il codice, ed a quel punto dovrai distruggere il computer.

CONTATTO CON GLI ALIENI

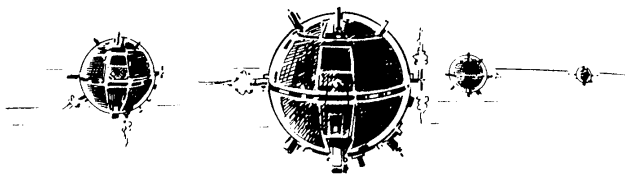
Le tre diverse specie di Arcadiani che incontrerai in questa avventura hanno aspetti esteriori differenti l'una dall'altra. Le loro differenze più importanti, tuttavia, si riferiscono al loro comportamento ed al loro pensiero, che gli umani a volte trovano difficili da comprendere anche dopo anni di convivenza. Di seguito troverai una breve descrizione di ciascuna specie, tratta dal 'Manuale SAROS'.

> *Tutte e tre le specie hanno un aspetto vagamente umano: hanno infatti due braccia e due gambe. L'evoluzione oltre allo stadio limitato richiede infatti destrezza manuale e, di conseguenza, la posizione eretta. Tutte e tre le specie sono dotate di due dita, sia nella 'mano' che nel 'piede'.*
>
> *Gli Arcadiani del Nord sono alti circa tre metri. Sono lunghi e sottili, ed hanno più articolazioni rispetto agli umani nelle braccia e nelle gambe. Le loro teste sono piatte e squadrate, ma il loro tratto distintivo più caratteristico è una lunga coda muscolosa, che termina con una letale punta: le loro code sono estremamente utili in battaglia e preziose per l'equilibrio. Gli Arcadiani del Nord sono una razza sbrigativa e votata alla guerra, e la cosa che più amano è un bel massacro. Non sono esseri molto intelligenti, e questo li rende gli Arcadiani più facili da com-*

prendere da parte di un umano.

Gli Arcadiani del Sud appaiono come una versione più bassa e grassoccia di quelli del Nord, ma non bisogna farsi ingannare dal loro aspetto: quando vogliono sanno essere temibili in combattimento. Differiscono esteriormente dagli Arcadiani del Nord per il fatto che non hanno la coda, sono bassi e tozzi ed hanno due antenne sulla testa. La funzione di queste antenne non è ben chiara, ma l'opinione comune è che esse percepiscano i sentimenti. *Gli Arcadiani del Sud usano queste antenne in diversi modi, molti dei quali sono troppo difficili da capire per gli umani: è quindi assai facile offenderli, anche perché sono molto sensibili. Inoltre amano parlare tramite metafore, e questo potrebbe rendere la loro comprensione assai complicata, sebbene sembrerebbero capirsi a meraviglia tra di loro; comunque con gli anni hanno imparato ad 'abbassare' il loro linguaggio al livello degli insensibili umani.*

Gli Arcadiani Centrali sono la specie più potente, nonché quella dai sembianti maggiormente umani: solitamente la loro altezza è inferiore ai due metri, ed hanno lo stesso numero di articolazioni degli umani nelle braccia e nelle gambe. A parte la loro corta coda, la principale differenza fisica che distingue gli Arcadiani Centrali dagli umani è la loro testa allungata, che tende a sporgere ad angolo retto dalle loro spalle, sulla quale si trova una lunga cresta membranosa. Fisicamente si tratta della più debole del-

le tre specie di Arcadiani, ma riescono a compensare questo svantaggio con la loro abilità. In battaglia, per esempio, riescono spesso a vincere distraendo i loro rivali. I loro pensieri tendono ad essere molto astratti, e spesso sono animati da un proposito assai difficile da capire per gli altri. Sembra che non interessi loro se gli altri non riescano a seguire i loro ragionamenti, e questo è solo un esempio di quanto arroganti essi siano.

LE TUE CARATTERISTICHE

In questa missione viaggerai nelle profondità dello spazio. Prima di iniziare, dovrai determinare i tuoi punti di forza e le tue debolezze. Per fare questo avrai bisogno di due dadi e di una matita per segnare i tuoi punteggi sul Foglio d'Avventura che troverai più avanti. Visto che è possibile che tu non riesca a compiere la tua missione al primo tentativo, sarebbe preferibile scrivere a matita sul Foglio d'Avventura, oppure farne alcune fotocopie per i futuri utilizzi.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Lancia un dado, aggiungi 6 al risultato ottenuto e segna il totale nella casella Abilità sul Foglio d'Avventura. Il tuo punteggio di Abilità rappresenta la tua destrezza in combattimento, ed un alto punteggio si rivelerà assai vantaggioso.

Lancia due dadi, aggiungi 12 al risultato ottenuto e segna il totale nella casella Resistenza sul Foglio d'Avventura. Il tuo punteggio di Resistenza riflette la tua capacità di sopravvivenza, la tua determinazione e la tua condizione fisica generale: più alto è il tuo punteggio di Resistenza, più sarai in grado di sopportare le difficoltà ed i colpi avversari prima di soccombere.

C'è anche una casella della Fortuna: lancia un dado, aggiungi 6 al risultato ottenuto e segna il totale in questa casella sul Foglio d'Avventura. Il tuo punteggio di

Fortuna indica quanto tu sia una persona fortunata.

Per ragioni che ti saranno illustrate, i punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna varieranno continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai registrare accuratamente queste modifiche sul Foglio d'Avventura: scrivi quindi in piccolo, o tieni una gomma a portata di mano. Non cancellare mai i tuoi punteggi *iniziali*: infatti, anche se nel corso dell'avventura avrai modo di recuperare i punti perduti, le tue caratteristiche non potranno mai superare il loro valore *iniziale*.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

Il tuo punteggio di Abilità non subirà grosse variazioni nel corso dell'avventura. Potresti imbatterti tuttavia in paragrafi in cui ti viene indicato di aggiungere o sottrarre punti di Abilità.

Resistenza

Il tuo punteggio di Resistenza varierà in continuazione durante l'avventura, specie quando dovrai affrontare gli alieni o compiere gesti azzardati. Mentre ti avvicini al tuo obiettivo finale la tua Resistenza potrebbe essere pericolosamente bassa: dovrai stare attento! I modi più comuni per recuperare Resistenza sono il riposo ed il cibo, che dovrai acquistare nel corso del tuo viaggio: nello svolgimento dell'avventura ti verranno offerte diverse possibilità di mangiare e riposare. Più rare saranno le occasioni in cui potrai curare le tue ferite: anche questo ti consentirà chiaramente di recuperare Resistenza.

Fortuna

Nel corso dell'avventura il tuo punteggio di Fortuna aumenterà e diminuirà a seconda delle circostanze. Tale punteggio subirà diverse modifiche anche quanto dovrai *Tentare la fortuna*.

COMBATTIMENTO

In questa avventura non dovrai combattere nello spazio: sotto il dominio dell'Impero gli umani non sono autorizzati a portare armi di alcun tipo e, visto che viaggi sotto le spoglie di un mercante, la tua astronave è sprovvista di mezzi di offesa. I tuoi viaggi tra un pianeta e l'altro non verranno in alcun modo disturbati da pericoli esterni, fatta eccezione per le piogge di meteoriti che verranno però respinte facilmente dal campo di forza della nave spaziale.

I campi di forza sono particolarmente adatti alle navi spaziali poiché reagiscono alla velocità: ogni missile abbastanza potente da danneggiare lo scafo di un'astronave può essere respinto dal suo campo di forza. Tuttavia i campi di forza non possono proteggere gli individui: un missile sufficientemente lento da penetrare un campo di forza potrebbe comunque essere abbastanza potente da uccidere un essere umano o un Arcadiano. Inoltre, l'attrezzatura necessaria per produrre un campo di forza efficiente è assai ingombrante persino in quest'epoca di miniaturizzazione avanzata. Vi sono anche altri problemi: diversi ostacoli disposti nell'ambiente circostante interferirebbero con il campo di forza, e l'onda d'urto causata dalla resistenza offerta ad un'esplosione da un campo di forza potrebbe risultare letale quanto l'esplosione stessa su creature dalla pelle morbida.

Non ci sono quindi campi di forza individuali nel venti-

cinquesimo secolo, ma potrai trovare diverse armi che esistono da secoli: pistole laser, faser, granate fotoniche, bombe gravitazionali ed altro ancora. Molte di queste armi sono tanto efficaci da rappresentare un problema per le autorità di Arcadia, che temono costantemente la rivolta del loro Impero. Sebbene agli umani siano proibite armi di qualunque tipo, il problema sorge quando sono gli Arcadiani a portarle: in questo caso gli umani potrebbero occasionalmente prendere gli Arcadiani alla sprovvista, impossessarsi delle loro armi e mettere insieme un potente arsenale. La soluzione al problema è ovvia: non appena l'Impero fu sufficientemente stabile, tutte le armi letali vennero sequestrate e portate su Arcadia, ed agli Arcadiani vennero fornite armi meno potenti: spade laser, fruste elettriche e simili. In questo modo, anche se qualche Arcadiano perdesse la propria arma, questa desterebbe una preoccupazione trascurabile.

Sei riuscito illegalmente ad impossessarti di una spada laser. Sarà abbastanza facile nascondere l'arma quando passerai i punti di controllo (a meno che tu non venga perquisito manualmente), visto che quando è disattivata è solo una sbarra di metallo cavo grande quanto una mano, dotata di alcuni bottoni: i complessi circuiti elettronici che la attivano sono nascosti all'interno della sbarra.

Questa sarà la tua arma in quest'avventura e, combinata alla tua Abilità, dovrebbe consentirti di affrontare la maggior parte dei tuoi avversari, visto che anch'essi saranno dotati di armi simili. Se sarai fortunato, e se farai le scelte opportune, potrai trovare armi più potenti nel corso della tua missione, ma potresti anche imbatterti in

avversari con armi più temibili delle tue. A meno che nel testo non venga indicato diversamente, i combattimenti si svolgeranno secondo la seguente procedura:

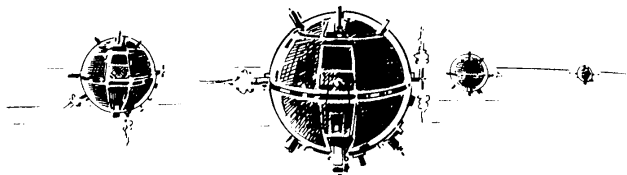
Segna i punteggi di Abilità e Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera del Registro dei Combattimenti sul Foglio d'Avventura. Tali punteggi saranno riportati nel testo quando incontrerai un avversario. La sequenza di combattimento è:

1) Lancia due dadi per il tuo avversario e somma il risultato al suo punteggio di Abilità: il totale rappresenta la sua Forza d'Attacco.
2) Determina la tua Forza d'Attacco allo stesso modo, aggiungendo il risultato di un altro lancio di dadi al tuo punteggio di Abilità.
3) Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del tuo avversario, sei riuscito a colpirlo: prosegui al punto 4; se la Forza d'Attacco del tuo avversario supera la tua, ti ha ferito: vai al punto 5. Se le Forze d'Attacco si equivalgono, entrambi avete evitato il colpo del rivale: effettua un altro scontro tornando al punto 1.
4) Hai ferito il tuo avversario, e puoi sottrarre 2 punti dal suo punteggio di Resistenza. Puoi usare la Fortuna per infliggere ulteriori danni (vedi *La Fortuna in combattimento*).
5) Il tuo avversario ti ha colpito, e devi sottrarre 2 punti dal tuo punteggio di Resistenza. Puoi fare uso della Fortuna anche per limitare i danni che subisci (vedi *La Fortuna in combattimento*).
6) Prendi nota delle eventuali modifiche ai punteggi di Resistenza (e, nel caso in cui tu vi abbia fatto ricorso, a quello di Fortuna).
7) Inizia il successivo scontro (ripeti i punti 1-6). Que-

sta procedura continua finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario raggiunge lo zero (che significa morte immediata). In questa avventura non avrai la possibilità di *fuggire* dal combattimento.

Combattimento senza armi

Dato che gli umani sono invariabilmente disarmati, sono stati costretti a riportare in auge il combattimento senza armi e ad affinarlo fino a raggiungere un elevatissimo livello tecnico. Di conseguenza conosci perfettamente tutti i punti di pressione ed i centri nervosi delle tre specie di Arcadiani, così come quelli umani, e sai perfettamente come usare ogni tua parte del corpo nella maniera più efficiente nel corso del combattimento; parimenti, sei maestro nell'usare il peso e la forza dei tuoi avversari contro di loro. Se mai dovessi perdere la tua spada laser, o se ti verrà indicato esplicitamente nel testo, in questa avventura verrai coinvolto in combattimenti senza armi. Lo svolgimento del combattimento senza armi si sviluppa come il combattimento normale, ma si applica la regola della 'morte istantanea'.
Ogni volta che la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del tuo avversario, lancia un dado: se il risultato va da 1 a 5 sottrai i consueti 2 punti dalla Resistenza dell'avversario, ma se ottieni un 6 sei riuscito a colpire un punto di pressione, ed il tuo avversario verrà ucciso o perderà i sensi istantaneamente; in entrambi i casi, il combattimento finisce e tu sei il vincitore. Questa regola si applica solitamente solo per te: gli Arcadiani non sono così abili nel combattimento senza armi, poiché non hanno alcun bisogno di esserlo. Se incontrerai un avversario abile quanto te nel combattimento senza ar-

mi, e per il quale si applica questa regola, ti verrà chiaramente indicato nel testo.

Combattimento contro più avversari

Se dovrai affrontare più di un avversario in un singolo combattimento, le istruzioni riportate nel testo di indicheranno come condurre la battaglia. A volte dovrai considerarli un unico avversario, mentre altre volte dovrai combattere ciascun avversario a turno.

USARE LA FORTUNA

In diversi momenti nel corso dell'avventura, in battaglia o in situazioni nelle quali potresti dimostrarti fortunato o sfortunato (che ti verranno descritte nel testo), potrai fare ricorso alla Fortuna per ottenere risultati più favorevoli. Stai attento! Usare la Fortuna è sempre rischioso, e se dovessi essere sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose.
La Fortuna si usa nel seguente modo: lancia due dadi, e confronta il risultato con il tuo punteggio attuale di Fortuna. Se il risultato dei dadi è *inferiore* o *uguale* al tuo punteggio di Fortuna, sei stato fortunato ed otterrai un risultato vantaggioso, mentre se il risultato è *superiore*,

la fortuna ti ha voltato le spalle e dovrai pagare il prezzo della cattiva sorte.
Questa procedura viene chiamata *Tentare la Fortuna*. Ogni volta che ti troverai a *Tentare la Fortuna*, dovrai sottrarre 1 punto di Fortuna. Ben presto capirai che più farai affidamento alla Fortuna, più grossi saranno i rischi che correrai. Se dovessi trovarti senza punti di Fortuna, sarai automaticamente sfortunato ogni volta che il testo di indicherà di *Tentare la Fortuna*.

La Fortuna in combattimento

Durante i combattimenti il testo non ti indicherà la possibilità di *Tentare la Fortuna* come nelle altre occasioni, ma avrai la possibilità di fare ricorso alla Fortuna nel corso di ogni battaglia. Gli effetti della Fortuna in combattimento sono indicati di seguito.
Ipotizziamo che nel corso di uno scontro tu sia riuscito a colpire il tuo avversario: in questo caso puoi *Tentare la Fortuna* e, nel caso tu sia fortunato, puoi sottrarre 2 ulteriori punti alla Resistenza del tuo avversario; tuttavia, se sarai sfortunato, il colpo che sei riuscito ad infliggere si rivela un graffio superficiale, e causa la perdita di 1 solo punto di Resistenza invece dei soliti 2.
Puoi *Tentare la Fortuna* anche nel caso in cui sia stato l'avversario a ferirti: se sei fortunato, sei riuscito ad attutire l'impatto del colpo e puoi sottrarre 1 solo punto di Resistenza invece dei soliti 2; se invece sei sfortunato, la ferita si rivela molto seria e devi sottrarre 1 ulteriore punto di Resistenza, oltre ai soliti 2.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Agirai in segretezza e sotto copertura, e per questo potrai portare con te unicamente lo stretto indispensabile: un equipaggiamento molto fornito desterebbe troppi sospetti. Oltre al tuo denaro ed alla tua arma dovrai impossessarti di tutto ciò di cui hai bisogno per il completamento della tua missione, comprese altre armi, lungo il viaggio. Possiedi però un contenitore anti-gravitazionale, che ti consentirà di trasportare fino a 6 oggetti che potresti trovare nel corso dell’avventura senza perdere alcun punto di Resistenza. Tuttavia, ogni volta che lascerai un pianeta, ricordati di liberarti di tutti quegli oggetti che non ti sarebbe consentito portare sul pianeta successivo.
La SAROS ti ha assegnato 2.000 crediti con i quali iniziare la tua avventura: usata saggiamente, questa somma dovrebbe essere sufficiente per viaggiare ed alloggiare su ciascun pianeta, oltre che per acquisire nuovi oggetti, ma potresti anche ottenere altro denaro nel corso del tuo viaggio. Tieni il tuo denaro in un borsellino legato alla vita. Dovrai tenere nota accuratamente sul Foglio d’Avventura dello stato delle tue finanze: se ti troverai in una situazione in cui dovrai spendere una determinata somma per continuare, e questa somma non è in tuo possesso, la tua missione può considerarsi fallita.

FOGLIO D'AVVENTURA

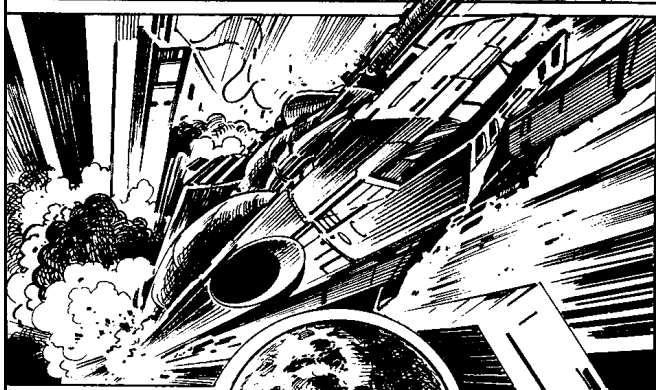
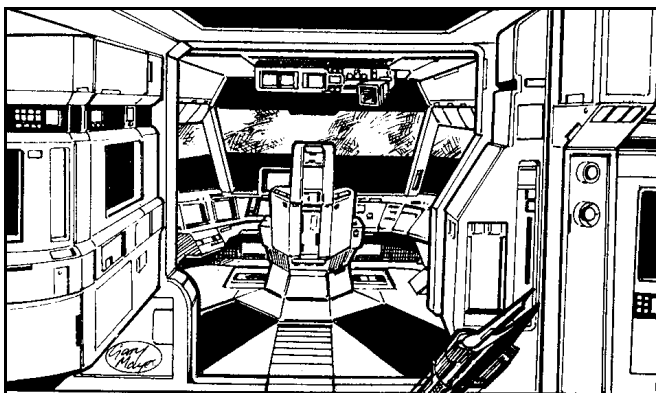
ABILITA'
Punteggio iniziale:

RESISTENZA
Punteggio iniziale:

FORTUNA
Punteggio iniziale:

CODICI
INDIZI

DENARO

ANNOTAZIONI E EQUIPAGGIAMENTO

1

Ti siedi comodamente sull'imbottito sedile da pilota della tua astronave, ti allacci la cintura di sicurezza ed esamini il pannello di controllo: è molto semplice, ed è costituito principalmente da un terminale informatico e da numerosi schermi. I meccanismi del sistema ad alfa-ziridio sono ben nascosti nello scafo dell'astronave, e non avrai alcun bisogno di avere a che fare con essi; infatti, anche se qualcosa dovesse andare storto, i tuoi ingegneri robotici lo scoprirebbero prontamente. Il computer della nave è stato programmato per portarti fino a Tropos ed atterrare sul pianeta.
Chiedi quindi al computer di controllare i sistemi che mantengono abitabile l'atmosfera all'interno dell'astronave. Dopo pochi secondi la sua voce metallica risponde: "Funzionamento del sistema: corretto". Prendi dunque contatto con la base per informarli che sei pronto: le torri di supporto principali dell'astronave vengono rimosse da potenti rimorchiatori robotici. Premi il pulsante che attiva l'accensione dei motori, e finalmente decolli! In pochi minuti il senso di nausea che la potente propulsione ti ha causato si affievolisce, mentre lasci l'atmosfera terrestre ed entri nella profonda oscurità dello spazio. I sistemi di gravità artificiale entrano automaticamente in funzione, mantenendo la gravità all'interno dell'astronave simile a quella terrestre e consentendo a te ed ai tuoi robot di muovervi liberamente.
Visualizzi sullo schermo la camera retrovisiva, e vedi la Terra farsi sempre più piccola dietro di te: bianche nuvole vorticose avvolgono la sagoma del pianeta, e gli iceberg del Circolo Polare riflettono la luce del sole. Nonostante tu abbia già ammirato questo panorama

prima d'ora, durante i tuoi viaggi verso Mercurio o Venere, questa vista non smette mai di esaltarti; inoltre, questa volta, senti una tremenda nostalgia di casa. Riuscirai a vedere nuovamente la Terra? La tua missione è di vitale importanza, ma anche tremendamente rischiosa…
Il tempo passa. Dopo alcune ore uno degli schermi si accende automaticamente. Il computer ti avvisa della presenza di un'altra nave spaziale, che sta mantenendo su di te una distanza costante e che sembrerebbe proprio ti stia pedinando. Ordinerai al computer di compiere una manovra evasiva (vai al **48**), o prosegui senza esitare nel tuo viaggio (vai al **398**)?

2

La tua unica possibilità è assalire le sentinelle di guardia ad una delle entrate principali. Scegli quella ad est, poiché ti sembra che sia meno sorvegliata. Il tuo attacco coglie le guardie di sorpresa, dato che hai abilmente atteso il momento in cui tutte guardavano dall'altra parte, e riesce ad abbatterne due. Resta solo un avversario da eliminare: un Arcadiano del Sud relativamente piccolo.

Guardia Abilità 6 Resistenza 8

Se vinci entro quattro scontri, vai al **263**; se al quinto scontro non hai ancora sconfitto la guardia, vai al **34**.

3

Il computer di Porky è il suo orgoglio e la sua gioia. Dovrai offrirgli qualcosa se desideri usarlo: un robot automatico per i massaggi, se ne hai uno, oppure 400 crediti. Se non hai né il robot né i crediti, o non intendi pagare, dovrai affrontarlo in un combattimento senza armi.

Porky Abilità 6 Resistenza 10

Se vinci il combattimento, o se paghi quanto richiesto, vai al **119**.

4

Ti siedi un attimo per riposare, almeno così potrai recuperare un po' di forze. Ti assopisci, e quando ti risvegli puoi recuperare 1 punto di Resistenza. Salti in piedi di soprassalto: cos'era quel rumore minaccioso? Ti guardi freneticamente intorno nel buio del corridoio, e con tuo sommo orrore scorgi innumerevoli occhi malevoli puntati verso di te: appartengono ad un insetto di

Radix, l'equivalente di un gigantesco ragno terrestre. Devi affrontare questa crudele creatura sotterranea. Non si tratta di un avversario temibile, ed è stato liberato solo per dissuaderti dal restare fermo dove sei.

Ragno di Radix Abilità 5 Resistenza 6

Quando te ne sei sbarazzato, vai al **71**.

5

E' chiaro che l'Arcadiana ti sta dicendo, nel suo linguaggio poetico, che la Scheggia Nucleare si trova proprio a nord del Tempio dei Cinque Soli. Riesci a vedere il Tempio dalla strada, quindi capisci facilmente dove devi andare. Se non l'hai già fatto prima, vai al negozio del fruttivendolo, dove spendi 20 crediti in cibo, che ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza. Ora vai al **204**.

6

Purtroppo disponi di un'unica mina, e la sua esplosione non distruggerà tutti e tre i corpi principali del computer. Devi sceglierne uno: quello sulla sinistra (vai al **203**), quello sulla destra (vai al **51**), o quello sulla parete di fronte alla porta (vai al **139**)? Se hai cambiato idea, vai al **381** e fai un'altra scelta.

7

Prosegui verso la strada principale, pur sapendo che le pattuglie Arcadiane potrebbero sopraggiungere per investigare sul trambusto (vai al **132**), o preferisci ripercorrere la strada laterale per riprendere contatto con la Resistenza (vai al **303**)?

8

Trovi un altro passaggio che conduce a sud. Lo imbocchi (vai al **384**), o prosegui dritto (vai al **23**)?

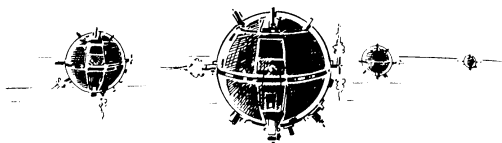
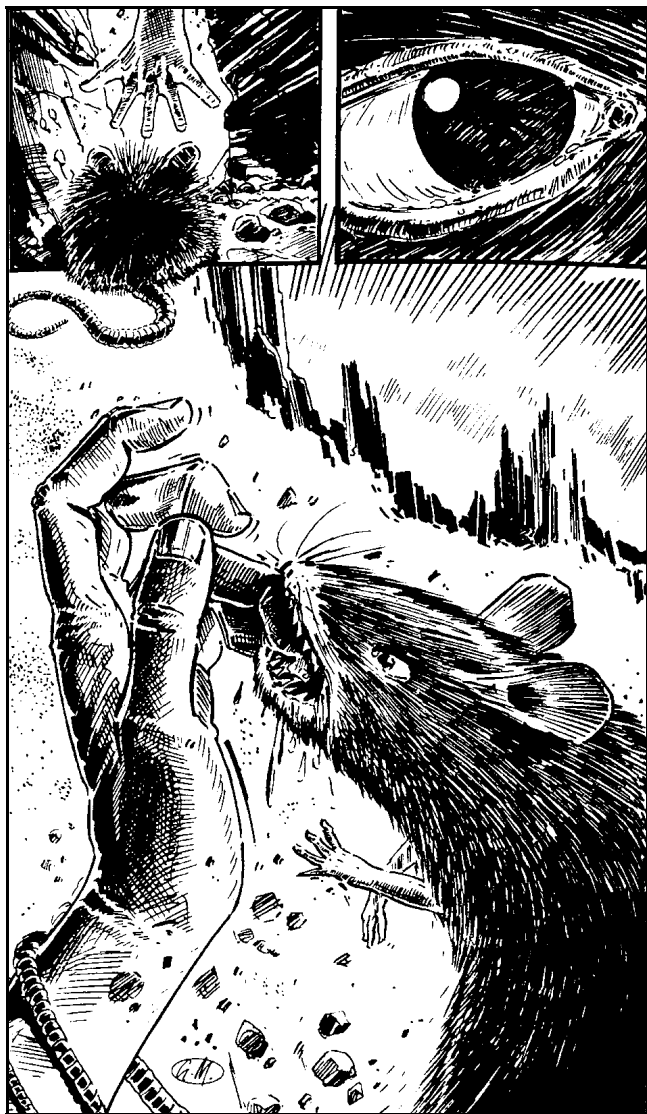
9

Ti senti male al pensiero di aver ucciso due compagni umani, ma cos'altro potevi fare? Raccogli la tua spada, sconfortato. Ti trattieni ad esaminare l'edificio (vai al **117**), o torni subito sulla strada, in cerca della Scheggia Nucleare (vai al **132**)?

10

Se porti un'asta con te, vai al **49**; altrimenti, vai al **147**.

11

La discussione ha vita breve: ben presto un ragazzo fa una battuta e tutti ridono, nuovamente amici. La loro intesa ti fa sentire solo, così lontano da casa ed impegnato in una missione della quale non puoi parlare con nessuno. Una studentessa ha notato il tuo malumore e si avvicina alla panca sulla quale ti sei seduto per compiangere il tuo destino. La ragazza si presenta come Mehita, e ti chiede cosa ti turba. Non eri preparato ad un simile gesto di amicizia, visto che anche gli eroi come te possono essere di cattivo umore, e senti un irrefrenabile desiderio di fidarti di lei. Decidi di raccontarle della tua ricerca (vai al **97**), o preferisci di no (vai al **202**)?

12

Trovi 55 crediti ed un po' di cibo, ma prima che tu riesca a perquisire ulteriormente il corpo la porta si apre, ed appaiono altri tre uomini. Li attacchi (vai all'**80**), o lasci che ti conducano all'interno (vai al **145**)?

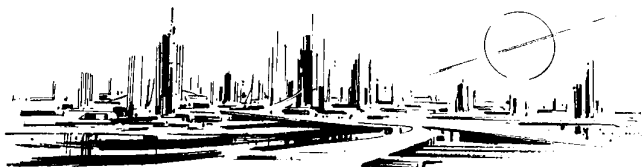
13

Lancia un dado. Se il risultato è pari, vai al **140**; se è dispari, vai al **67**.

14

Vieni morso da un Ratto Denti di Sega. Le zanne di questo sgradevole roditore gli permettono una presa eccellente sulla sua vittima…ed in questo caso, su due delle tue dita. Riesci a liberarti di questo piccolo orrore solo estraendo la mano dalla fessura e fracassandogli la schiena contro la roccia. Lancia un dado. Se il risultato è pari, vai al **92**; se è dispari, vai al **331**.

15

Fortunatamente, il corridoio esterno è deserto: gli studenti stanno assistendo alle lezioni, e nessuna guardia si accorge del rumore del combattimento. Vai al **66**.

16

Nessun Arcadiano ti porgerà con gentilezza la sua spada: l'unica possibilità che hai di procurartene una è tramite un'imboscata. Segui per qualche minuto i movimenti delle guardie, e scopri che la tua migliore opportunità è rappresentata da un passaggio isolato, pattugliato unicamente da una guardia alla volta. Scorgi una sentinella inoltrarsi lungo il passaggio, e scivoli alle sue spalle. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **367**; se sei sfortunato, vai al **224**.

17

Fortunatamente la stanza è insonorizzata, senza dubbio per evitare che le urla dei torturati disturbino le attività dello spazioporto. Estrai la spada e ti lanci sul poliziotto, appena in tempo per evitare che questo prema un pulsante per convocare le guardie. Stai attento: è un avversario che gioca sporco!

Agente della Polizia Segreta   Abilità 7   Resistenza 10

Se vinci prima di perdere due scontri, vai al **291**; non appena subisci il secondo colpo, vai al **328**.

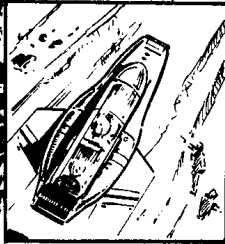
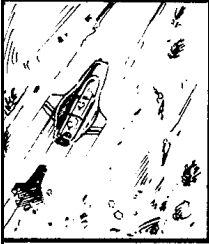
18

Privo di nutrimento, il tuo corpo è più vulnerabile al freddo. Riesci appena a dormire, impegnato come sei a riscaldarti le membra: recupera 1 punto di Resistenza. La mattina seguente imbocchi un sentiero in direzione nord-est, che ben presto si divide. Prosegui verso destra (vai al **296**), o verso sinistra (vai al **171**)?

19

Le sue parole indicavano l'offerta di una visita guidata; la tua risposta è un'affermazione, e così i tuoi passi sono rallentati dal tuo nuovo accompagnatore. La tua irritazione è evidente per la sua sensibilità di Arcadiano del Sud, ed il suo atteggiamento si fa aspro ed ostile nei tuoi confronti. Nonostante questo, i reperti in mostra sono affascinanti: sembrerebbe che una civiltà abitasse Radix, prima della colonizzazione umana del ventiduesimo secolo. Tuttavia, questa civiltà distrusse tutti i suoi centri principali agli inizi del ventunesimo secolo, nel corso di una guerra combattuta con armi al facio: le bombe al facio distruggono tutto, ma alcuni oggetti, conservati in avamposti isolati, sono sopravvissuti. Gli Archeologi, inoltre, hanno scoperto che questi antichi abitanti di Radix erano soliti inviare dischi volanti in esplorazione per tutta la galassia.
La visita al museo si rivela divertente ed istruttiva. Quando hai finito, chiedi alla guardia cosa si cela dietro la porta chiusa (vai al **380**), o lasci il museo per recarti all'università (vai al **146**)?

20

Nessuna risposta. Aspetti qualche istante, quindi apri lentamente la porta. Lungo il corridoio non riesci a vedere niente e nessuno. Confuso, torni a dormire. Vai al **247**.

21

Non è stata una buona scelta: l'ululato assordante della sirena infastidisce te tanto quanto i tuoi avversari. Non hai fatto in tempo ad accenderla, che istintivamente la scagli via e la mandi a fracassarsi in un angolo. Cancella questo oggetto dal Foglio d'Avventura prima di tornare al paragrafo di cui avevi preso nota per continuare il combattimento.

22

Entri nei campi, e ti avvicini ad un gruppo di umani che stanno lavorando ad un centinaio di metri di distanza. Sei quasi a metà strada, quando un fragoroso rumore nel cielo alla tua sinistra ti fa guardare verso l'alto: un piccolo velivolo, argenteo ed aerodinamico, si sta dirigendo verso di te. Mentre si avvicina, ti tuffi nei cespugli e, accovacciandoti, tenti di raggiungere la protezione nel mezzo del campo. Purtroppo, l'aereo è sulle tue tracce: ovunque tu vada, quello ti segue. All'improvviso spara una lingua di fuoco; non verso di te, ma verso i cespugli! Fiamme vengono sparate ancora ed ancora, finché non ti ritrovi circondato da un incendio. Il fumo è così denso che non riesci a vedere il tuo avversario. Cosa puoi fare? Resti dove sei e preghi (vai al **53**), o tenti di oltrepassare il cerchio di fuoco (vai al **216**)?

23

Troppo tardi: i tuoi inseguitori ti sono addosso. La tua missione termina qui, tra la polvere e la muffa dei sotterranei.

24

Sei riuscito ad eliminare i due Arcadiani del Nord della pattuglia, ma ora devi affrontare contemporaneamente gli altri due Arcadiani. Scegli quale attaccare, e conduci contro di lui un normale scontro. L'altro avversario ne approfitta per attaccarti liberamente: calcola come di consueto le vostre Forze d'Attacco, ma se la tua è superiore non riesci a ferirlo, mentre se è inferiore il suo colpo va a segno.

Primo Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8
Secondo Arcadiano	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **381**.

25

Vieni scortato attraverso il labirinto di gallerie sotterranee fino al tuo ostello, dove le guardie sono triplicate da quando te ne sei andato. Trascorri una tranquilla notte di sonno (recuperi 2 punti di Resistenza). La mattina seguente ritorni allo spazioporto. Vai al **213**.

26

Risposta sbagliata: un operaio di quel campo indosserebbe un'uniforme blu, e porterebbe con sé una cassetta per gli attrezzi. Vieni catturato e condotto ad un interrogatorio, dal quale non uscirai vivo.

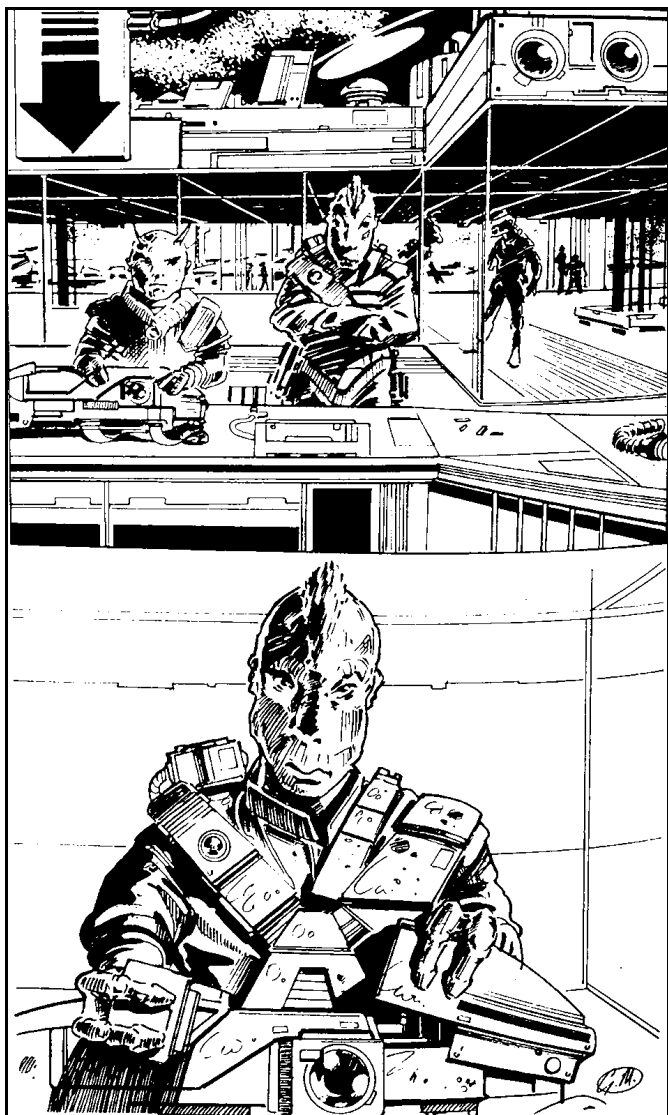
27

La sensazione di essere seguito si tramuta in certezza quando noti che lo *stesso* veicolo resta alle tue calcagna per tutta la strada che conduce all'albergo. Una volta raggiunta la tua meta, scopri che i tuoi inseguitori sono nemici, e che hanno una ricetrasmittente. In un attimo vieni circondato da un intero squadrone di poliziotti Arcadiani, che ti abbattono senza pietà.

28

"I rumori che venivano da fuori erano causati da questo straniero, che ha ucciso Corvus!" dice uno dei tuoi accompagnatori. Queste parole fanno alzare lo sguardo dell'uomo dalla scrivania. "Impressionante," dice, con aria crudele. "Corvus non era poi così importante. Tuttavia, stava lavorando, non è così?" chiede ad uno dei suoi uomini, che conferma le sue parole. Chiedi cosa sta succedendo (vai al **353**), o resti in silenzio (vai al **321**)?

29

Dopo aver aspettato per un po', capisci che stai sprecando il tuo tempo: puoi sempre tornare più tardi. Sali le scale e raggiungi il primo piano, occupato per intero da un ampio dormitorio, particolarmente sporco, buio e desolato. Vedi diversi letti fatti, ma i loro ospiti si trovano fuori a quest'ora del giorno. Noti tuttavia che un

uomo sta tristemente seduto su una branda, e che il suo corpo si contorce in singhiozzi. Ti accomodi su un letto accanto all'uomo e tenti di parlare (vai al **354**), o ti posizioni ben lontano da lui (vai al **60**)?

30

Ti trovi sul lato orientale dello spazioporto. Da qui si dipartono diversi sentieri che potresti prendere. Ti dirigi verso est (vai al **245**), verso nord (vai al **342**), o verso sud (vai al **181**)?

31

Chiedi che ti venga portato in camera un microcomputer, e vieni informato che questo servizio è compreso nel prezzo. Vai al **119**.

32

Dopo pochi istanti l'Arcadiano si dirige verso di te e slaccia le fascette. Una volta libero, ne approfitti per imprigionarlo a sua volta sul sedile. Mangi, e ti riposi per qualche ora: recupera 4 punti di Resistenza. Vai al **292**.

33

Giunto in dogana, racconti all'Arcadiana del Sud in servizio di essere un mercante diretto su Radix, e l'impiegata cancella il tuo nome dal registro degli umani non originari di Tropos di stanza sul pianeta. Sbrigata questa formalità, l'Arcadiana ti chiede di poter vedere il tuo bagaglio. Quando glielo porgi, scopri con apprensione che non verrà esaminato da questa Arcadiana Meridionale, che sembrerebbe assai indulgente, ma da un Arcadiano Centrale dall'espressione dura, la cui cre-

sta variopinta indica un elevato grado militare. Gran parte del tuo equipaggiamento viene giudicato sufficientemente innocuo dall'ispettore, ma hai con te un rotolo di corda o uno scanner ad infrarossi? Se hai entrambi questi oggetti, vai al **210**; se ne hai solo uno, vai al **339**; se non ne hai nessuno, vai al **374**.

34

La guardia ha rallentato la tua avanzata tanto da consentire allo squadrone di supporto di catturarti. Non hai alcuna possibilità di cavartela.

35

"Allora bevi *tu*," rispondi, buttando il drink sulla faccia dell'uomo. L'energumeno ti guarda accigliato. "Bene, allora," dice cupo, "se è questo che vuoi…" Al centro della stanza si apre uno spazio come per magia, mentre umani ed Arcadiani si accalcano intorno per assistere alla rissa. Prima di cominciare questo combattimento senza armi, tuttavia, devi *tentare la fortuna*. Se sei fortunato, un po' del drink (che *era* drogato) è caduto nella bocca del tuo avversario, così puoi ridurre la sua Abilità di 1 punto; se sei sfortunato, devi affrontarlo con i normali attributi.

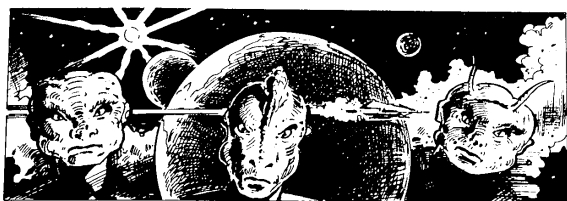
Energumeno   Abilità 7   Resistenza 12

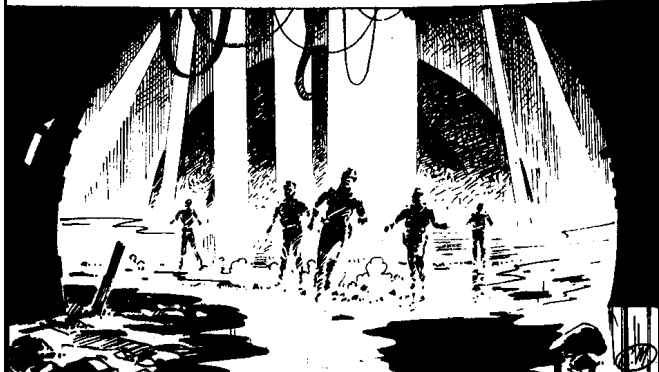
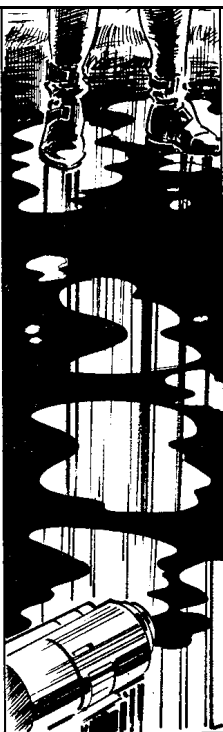
Scopri che anche il tuo avversario è un esperto del combattimento senza armi: la regola della 'morte istantanea' si applica non solo a te, ma anche a lui. Se vinci il combattimento, sei costretto a lasciare il locale. Siedi deluso davanti ad un portone nelle vicinanze, quando ruvide mani ti afferrano alle spalle. Vai al **272**.

36

Riesci a sollevare la spada ed a calarla di schianto sull'apparecchiatura, prima di essere abbattuto da un colpo di faser. L'ultima cosa che senti è la voce dell'Arcadano: "Poco male, posso sempre costruirne un'altra…"

37

Per mantenere la copertura, ordini un bicchiere della sciacquetta alcolica che viene venduta agli umani (sottrai 10 crediti dal Foglio d'Avventura). Nel frattempo, vedi il portiere dirigersi verso un gruppo di persone in un angolo e sussurrare qualcosa ad una giovane donna; questa ti fissa per qualche istante, quindi si alza e si appresta a lasciare il locale. Tutto questo ti insospettisce al punto di seguire la donna (vai al **75**), o resti dove sei per un po', prima di chiedere al barista dove si trova la cabina visafonica (vai all'**81**)?

38

"Proprio come pensavo," risponde. "Se chiedi a *me* tutte queste cose, significa che, per qualche motivo, non puoi chiederle agli ufficiali, non è vero? Vieni con me: forse conosco qualcuno che potrebbe aiutarti." Segui l'uomo (vai al **399**), o ti allontani da lui e ti metti alla ricerca di una spada (vai al **137**)?

39

Il corridoio svolta gradualmente a sinistra, finché non ti ritrovi a proseguire in direzione ovest. Dopo diversi metri raggiungi un incrocio, dove puoi dirigerti verso nord (vai al **277**), o continuare dritto (vai al **23**).

40

Stranamente, non trovi alcuna traccia dell'oggetto scintillante che la Poiana trasportava la prima volta che l'hai vista. Noti però due profonde fessure nella roccia, nelle quali potresti infilare una mano. Proverai con la fessura di sinistra (vai al **14**), o con quella di destra (vai al **355**)? Potresti comunque sospettare che *qualunque cosa* sarebbe in grado di annidarsi in queste fessure, e che forse faresti meglio a tornare sul sentiero senza correre il rischio (vai al **147**).

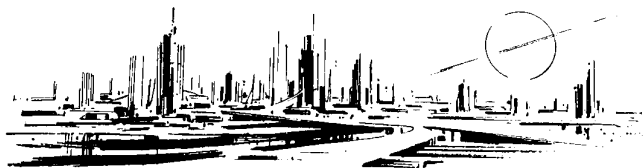
41

L'uomo ti conduce in un altro edificio sulla strada, dove vieni bendato e condotto giù per una scala. Ben presto perdi il senso della direzione, mentre vieni guidato per lunghe gallerie che svoltano continuamente, ed attraverso diverse porte, fino a raggiungere parte della rete fognaria, o almeno così credi, giudicando dall'odore nauseabondo, dall'umidità e dalla strana eco dei tuoi passi. La base della Resistenza su Tropos sembrerebbe essere sottoterra, e dispone di un sistema di edifici collegati. Improvvisamente un potente colpo ti raggiunge alla nuca, e scivoli nell'incoscienza. Vai al **207**.

42

Nel momento in cui tocchi il tesoro, la tua mente cede. Tentando di impadronirtene, hai dimostrato di credere a questa illusione, abbassando le tue difese psichiche e permettendo al computer di imbrigliarti. Riesci a sentirlo nel tuo cervello come una seconda presenza, e non riuscirai mai più a liberartene.

43

Il tuo 'processo' è una farsa: gli Arcadiani sono convinti che tu sia coinvolto in qualcosa di sospetto. Cosa ci farebbe un mercante terrestre nello studio di un professore di Radix? E perché sarebbe in possesso di una spada? Vieni condannato a morte, ma la polizia ti informa che la sentenza potrebbe essere modificata se racconterai tutto ciò che sai circa la Resistenza su Radix. Vuoterai il sacco (vai al **345**), o terrai la bocca cucita (vai al **368**)?

44

"Mi scusi, ma non capisco," confessi. "Oh, gli umani. Insensibili come *glumphig*," che è una razza di lumache Arcadiane. "Volevo dire che il locale è proprio a nord del Tempio dei Cinque Soli, idiota. E quasi dimenticavo: sul tuo acquisto va applicata la TAU, Tassa Ag-

giuntiva Umana, che ammonta al 50 per cento dell'importo." Non le credi: è chiaro che ti sta punendo per aver ferito la sua sensibilità, ma non puoi permetterti di destare ulteriormente i suoi sospetti. Cancella dal Foglio d'Avventura la somma adeguata, ed inoltre perdi 1 punto di Fortuna.
Grazie alle informazioni riesci con facilità a capire dove devi andare, dato che il Tempio si vede chiaramente dalla strada. Se non l'hai già fatto, ora entri nel negozio del fruttivendolo, dove spendi 20 crediti in cibo, che ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza. Quando hai finito, vai al **204**.

45

"Senti, non so a che gioco tu stia giocando," dice il portiere dallo spioncino, "ma qui non sei il benvenuto." E con queste parole, chiude l'apertura. Te ne vai sconsolato dal locale (vai al **390**), o estrai la tua spada, se è ancora in tuo possesso, e tenti di fare a pezzi la porta (vai al **366**)?

46

Quando ti riprendi, fatichi a ricordare chi sei e che cosa stai facendo qui. Riesci tuttavia a distinguere una figura umana china su di te. In quel momento, ricordi tutto: la tua missione! "Per quanto tempo sono stato svenuto?" chiedi, cercando di rialzarti.
"Si sta riprendendo, Dorado," chiama l'uomo.
"Sto arrivando, Mizar," risponde una voce.
"Hai perso conoscenza per circa quarantacinque minuti," ti informa il primo uomo, che evidentemente è Mizar. "E gli Arcadiani ci stanno quasi raggiungendo."
Quarantacinque minuti! Non hai tempo da perdere: devi

raggiungere lo spazioporto il più in fretta possibile, se non vuoi perdere il tuo volo! Devi mandare uno dei due uomini a difendere il passaggio, e cercare di parlare con l'altro prima di fuggire. Mandi via Dorado (vai al **175**), o Mizar (vai al **255**)?

47

Il passaggio alla dogana non è un problema su Radix. Gli Arcadiani locali sono così felici di ricevere lo ziridio che porti nelle stive da riservarti la migliore accoglienza che un Arcadiano possa offrire a qualsiasi umano. Sembrano avere bisogno del tuo carico di ziridio per il completamento di uno dei loro progetti parascientifici. Scopri di avere a tua disposizione due giorni pieni, considerato che è prima mattina, prima di ripartire per Halmuris. Dopo esserti registrato, lasci lo spazioporto, che è talmente automatizzato che un terrestre come te si sente un po' a disagio: gli abitanti di questo pianeta tentano di evitare qualsiasi tipo di lavoro, a meno che non ne siano proprio costretti. Ci sono robot dappertutto, ed alcuni sono modelli talmente avanzati da essere quasi completamente autosufficienti. Nastri trasportatori mobili ricoprono il pavimento dello spazioporto rendendoti impaziente, visto che si muovono abbastanza lentamente da consentire il passaggio da un tappeto all'altro; eppure, visto che la gravità su questo pianeta è inferiore a quella terrestre, ti senti decisamente agile. Scopri tuttavia che questo non ti rende più veloce, giacché hai bisogno di un po' di pratica per imparare a muoverti con la necessaria coordinazione.
Il sistema di trasporto a monorotaie individuali è tutto quello che avresti potuto desiderare, e ben presto ti ritrovi a scivolare dolcemente, ma a tutta velocità, verso

l'unica grande città del pianeta, dove la sede della Resistenza di Radix dovrebbe trovarsi. Lungo la strada richiami su uno schermo l'elenco degli alberghi nei quali possono alloggiare umani. Solo due nomi attraggono la tua attenzione: al primo sono state assegnate tre stelle dall'ufficio di qualità di Radix, mentre il secondo non è stato ritenuto degno di essere valutato. Alloggi allo Zodiaco per 375 crediti a notte (vai all'**89**), o al Palazzo di Porky per 50 crediti a notte (vai al **101**)?

48

Per quanto la tua astronave compia azzardate manovre evasive, non riesci in alcun modo a liberarti dei tuoi inseguitori. Finalmente ti rassegni e riprendi la rotta per Tropos. Il resto della giornata passa senza eventi degni di nota: passi il tempo mangiando, riposandoti e giocando a scacchi con il computer settato ad un basso livello di difficoltà. Il tuo inseguitore non si allontana mai troppo da te, e quando ti avvicini a Tropos accelera per precederti all'atterraggio. Vai al **164**.

49

Se sei stato morso da un Ratto Denti di Sega, vai al **98**; altrimenti, vai al **232**.

50

In pochi istanti trovi la chiave giusta tra quelle che hai sottratto alla guardia, e con un balzo ti trovi in una stradina secondaria. Da qui, puoi dirigerti nuovamente verso l'università. Vai al **146**.

51

Vai al **177**.

52

Ti affretti oltre l'angolo della strada, ma resti impalato sulle lame e sulle code degli Arcadiani in attesa. La tua missione termina qui.

53

Il cielo aiuta chi aiuta se stesso, e tu non l'hai fatto. L'agonia che ti avvolge è insopportabile. Fortunatamente, se così si può dire, soffochi prima di venire completamente arrostito.

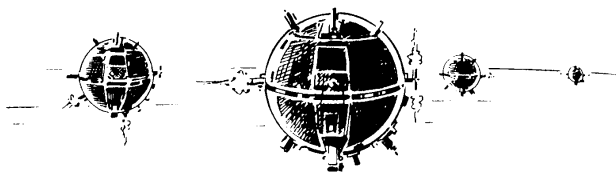
54

Il pubblico è scattato tutto in piedi, tributandoti un applauso fragoroso: diverse antenne s'illuminano in segno di approvazione. Mentre il cadavere dello Scabrok viene trascinato via, lasciando dietro di sé una traccia di vischioso sangue verde, un alieno, che riconosci come il comandante della prigione, fa il suo ingresso sull'arena e si congratula con te, preoccupandosi di sottrarti la spada: "Ti sei battuto bene, ed i pubblico è contento di te, terrestre," dichiara, "così noi siamo disposti a mantenere la nostra parte del patto. Puoi tornare alla tua astronave." Vai al **191**.

55

E' chiaro che l'apparecchio stimola il lato immaginativo del cervello, poiché tutto ciò che segue ti sembra come uno strano sogno.
I combattimenti che affronterai verranno descritti come scontri fisici, nonostante avvengano nella tua mente. Il risultato sarà lo stesso: se tu dovessi perdere un combattimento, è come se tu fossi morto fisicamente, dato che sarai ridotto ad un burattino nelle mani dell'Arcadiano, e non avrai più una tua volontà.
Hai la percezione di vagare in una casa dalle molte stanze. Improvvisamente, un mostro ti sbarra la strada: il passaggio alle tue spalle sparisce, e la tua unica possibilità di avanzare è di affrontare il mostro. Si tratta di una Sfinge, guardiano della conoscenza.

Sfinge	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **251**.

56

Aspetti cinque minuti, che ben presto diventano dieci…Cosa sta succedendo? Troppo presto ricevi la risposta: otto guerrieri Arcadiani avanzano verso di te, quattro per ciascuna direzione. Estrai disperatamente la spada per difenderti (vai al **264**), bussi violentemente

alla porta in cui è entrato Grus (vai al **364**), o provi ad entrare in un altro edificio (vai al **121**)?

57

Trovi una zona isolata lungo il perimetro della rete, indossi sulle spalle il piccolo zaino jet, e premi il pulsante d'avviamento. Il motore tossisce…e si spegne. Provi un'altra volta, e questa volta il motore si avvia, e ti solleva con facilità sopra la rete alta dieci metri, prima di precipitare nuovamente! Cadi pesantemente al suolo. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **359**; se sei sfortunato, vai al **304**.

58

Mormorando qualche parola di scusa, ti allontani rapidamente dalla segreteria. Ti dirigi al Piano delle Scienze, se non l'hai già visitato prima (vai al **266**), o lasci l'università (vai al **235**)?

59

Mentre lotti con Musca, il faser spara un colpo, che ferisce l'Arcadiano a morte. La sua mente agonizzante sembra schiarirsi, mentre ti guarda e sussurra: "Arsenale…110." Non hai però idea di che cosa stia parlando. Intanto, Arcadia si avvicina. Vai al **118**.

60

Per una persona attiva come te è sempre stato difficile sostenere l'infelicità di un'altra persona. Sistemi il tuo letto per evitare che qualcun altro lo occupi, e scivoli fuori dalla stanza. Perdi 1 punto di Fortuna per la tua scarsa sensibilità. Ritornato sulla strada, ti metti alla ricerca della Scheggia Nucleare. Sai che andando verso nord usciresti dalla città, così ti avvii in direzione sud. Vai al **99**.

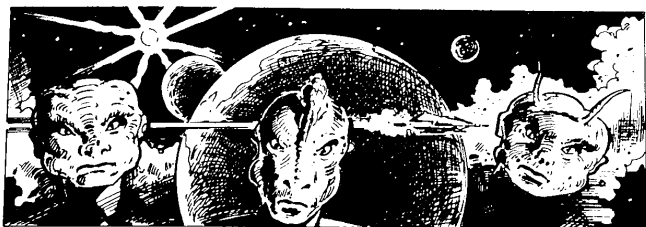
61

Non vedi alcun cavo da tranciare: se questa macchina ne fa uso, dovrebbero trovarsi da qualche parte dietro alla console di controllo. Potresti però rimuovere il rivestimento di un computer, per vedere cosa scopri verso il cuore della macchina (vai al **325**); se preferisci, puoi tornare al **381** e fare un'altra scelta.

62

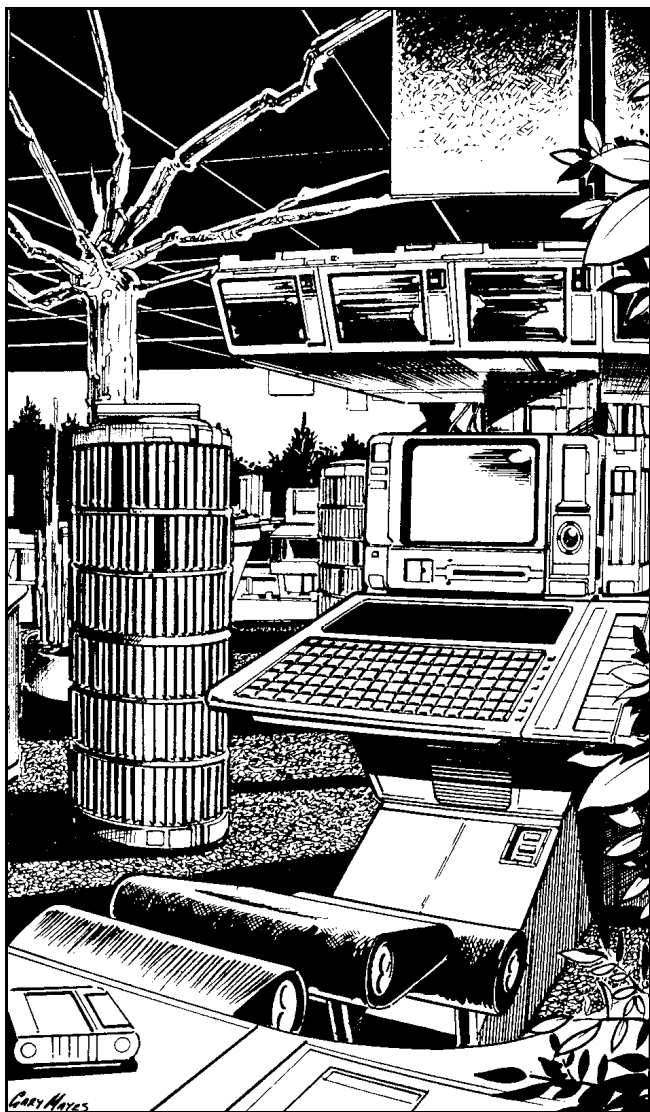
Il passaggio piega verso ovest, fino a raggiungere un altro corridoio: da qui puoi proseguire verso sud, da dove senti provenire il suono di gocce d'acqua che cadono nel silenzio polveroso (vai al **154**), oppure verso nord (vai al **23**). Devi sbrigarti: dai rumori che senti alle tue spalle, i tuoi inseguitori sono proprio dietro di te!

63

La granata esplode, distruggendo il robot assassino. Sei finalmente libero di raggiungere indisturbato il tuo albergo. Vai al **309**.

64

La sua perquisizione è molto accurata, ma il portiere non trova su di te nulla di sospetto. Hai bisogno di qualche istante per riflettere su come contattare Bellatrix. Ti avvicini al bancone del bar e ordini un bicchiere della brodaglia alcolica permessa agli umani (sottrai 10 crediti dal Foglio d'Avventura), quindi cerchi un posto per sederti. Tra queste persone si nascondono forse membri della Resistenza, se non proprio Bellatrix? Decidi di avvicinarti ad un gruppo di umani seduti in un angolo, perché hai notato che ti stanno guardando con insistenza. Vai al **305**.

65

"Liberarti? Certo, perché no?" mormora, ma si limita ad aggirarsi per la stanza. Gli urli di sbrigarsi (vai al **241**), o mantieni la calma (vai al **32**)?

66

Ben presto trovi una fila di dischetti segnati ‘Registrazioni Universitarie’. Unicamente i due dischetti attualmente in uso ti interessano, così lasci perdere gli altri. Credi di poterli consultare ora (vai al **174**), o preferisci portarli via con te (vai al **316**)?

67

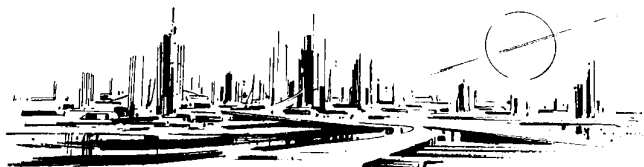
La tua ricerca non porta alcun risultato, fatta eccezione per qualche sguardo strano dei passanti. Ti siedi stremato davanti ad un portone. Il tempo vola: presto sarai costretto a tornare all’ostello. Proprio mentre stai per rialzarti, il portone alle tue spalle si apre e rudi mani ti afferrano. Vai al **156**.

68

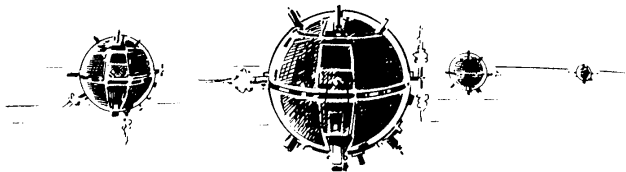
I tuoi interrogatori si scambiano sguardi eloquenti, o così ti sembra di capire da quanto riesci a vedere oltre la luce. “Il processo è finito,” dichiara Bellatrix. “Chiunque sia capace di uccidere un altro essere vivente senza alcuna prova evidente della sua colpevolezza infrange il nostro codice d’onore. Non crediamo che tu sia un traditore ma, come temporaneo governo umano di Tropos, ci riserviamo il diritto di trattenerti qui. La tua missione non ha alcuna utilità, se condotta da persone prive di morale come te. Se lo desideri, puoi lavorare con noi, e provvederemo alla tua rieducazione.” Hai fallito il tuo compito: quando finalmente sarai riuscito a convincere Bellatrix del tuo valore, l’occasione di compiere la tua missione sarà già sfumata.

69

Il calcio del suo faser si abbatte potente sulla tua testa: perdi 2 punti di Resistenza. Quando ti riprendi, vai al **116**.

70

“Come?” chiedi sorpreso. “Stai cercando di imbrogliarmi? I cornicioni si trovano verso la cima di un edificio, non certo nelle sue fondamenta.” “Certo, certo,” si scusa l’Arcadiana. “Dev’essere stato l’alcool.” Tu sei però sicuro che stesse cercando di far cadere la tua copertura. L’Arcadiana continua e ti spiega che le case distrutte sono state abbattute da un robot, noto come il ‘Combattente della Strada’, che la polizia usa contro i nemici di Arcadia, che la tua interlocutrice chiama ‘lupi solitari che ululano alla luna’! L’ebbrezza forse le fa dire più di quanto non dovrebbe, poiché sembra disapprovare l’utilizzo della macchina assassina, specie quando i nemici non sono altro che studenti. Questo è l’indizio che stavi cercando, ed in un attimo ti dirigi all’università. Giunto sul posto, entri immediatamente (vai al **146**), od attendi per qualche minuto all’esterno (vai al **178**)?

71

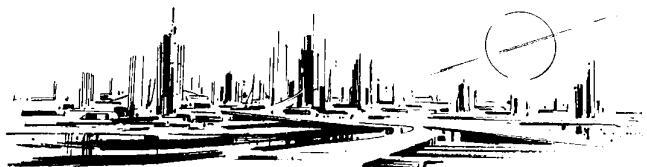
Prosegui lungo il corridoio, e l'oscurità si disperde, permettendoti di dare un'occhiata intorno; purtroppo non scorgi alcuna via d'uscita. Il passaggio termina davanti ad una porta massiccia, con un'inferriata. Tenti di abbattere la porta (vai al **360**), o attendi per vedere cosa succede (vai al **301**)?

72

"D'accordo," dichiara Grus, ignorando le proteste di Indus. L'uomo ti lascia andare e con uno scatto si impossessa della spada. "Ora non tentare di fare il furbo," dice. "Ricordati che ora la tua spada ce l'abbiamo noi. Ora sparisci." Mentre vieni buttato fuori dalla porta, senti Indus parlare al videofono, descrivendo alla polizia la tua posizione. Lasci velocemente l'edificio e torni sulla strada principale. Finché non troverai un'altra arma, tutti i tuoi combattimenti dovranno essere risolti secondo le regole del combattimento senza armi. Vai al **132**.

73

Mangi di gusto, e ti addormenti sereno: recupera 4 punti di Resistenza. La mattina dopo segui un sentiero in direzione nord-est, che ben presto si biforca. Continui verso destra (vai al **296**), o verso sinistra (vai al **171**)?

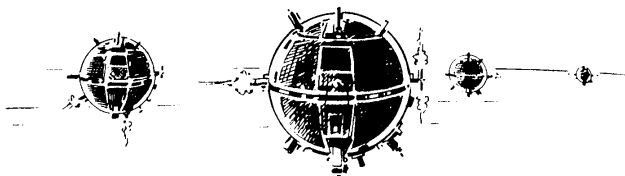
74

Chiami l'ufficio del Professor Zacharias: nessuna risposta. Tra i suoi dati trovi anche il suo numero di casa, e lo componi. Il professore ha sentito parlare del furto dei dischetti, e tu ti identifichi mostrandogli al visafono la schermata della sua scheda: è soddisfatto di apprendere che tu sei effettivamente chi dici di essere, e ti dà un appuntamento per la mattina seguente alle 11, presso il suo ufficio all'università. Recupera 1 punto di Fortuna e vai al **134**.

75

Prima che il portiere riesca a tornare al suo posto, riesci ad uscire dal locale per seguire la donna. Raggiungi la strada giusto in tempo per vederla girare l'angolo, ma quando raggiungi la svolta scopri che è sparita. Dai un'occhiata intorno, ma non noti alcun indizio su dove sia andata. Torni al locale (vai al **45**), o esaminerai i dintorni più approfonditamente (vai al **13**)?

76

Non sei in grado di ottenere granché su questo piano. Puoi lo stesso trattenerti qui qualche minuto (vai al **244**), altrimenti puoi recarti al Piano delle Scienze, se non ci sei già stato prima (vai al **266**), oppure lasciare l'università (vai al **235**).

77

Trovi Porky sugli scalini all’esterno, mentre prende il sole ammirando i suoi gioielli: indossa infatti anelli, bracciali ed un paio di orecchini. Ti siedi accanto a lui e chiacchierate un po’ sulle condizioni degli umani sulla Terra e su Radix. L’uomo ti racconta che in un certo senso la vita su Radix non ha subito l’ingerenza dell’Impero, poiché l’economia è fissata in modo che gli umani possano vivere le loro vite come erano abituati prima dell’avvento degli Arcadiani. Naturalmente c’è un certo malcontento a proposito della mancanza di libertà, sostenuto apertamente dagli studenti e dal personale dell’università. Questi ultimi, tuttavia, non stanno avendo molto successo, poiché si occupano di libertà in senso astratto, mentre i semplici abitanti di Radix desiderano semplicemente non dover più servire gli Arcadiani, e tornare ad un sistema in cui i robot lavorino al loro posto. Infatti, al giorno d’oggi, sia i robot che la maggior parte degli umani sono al servizio degli Arcadiani. Parlando con Porky, ti sorprendi a cambiare lentamente idea sugli umani di Radix: la corruzione e l’indolenza per la quale sono conosciuti in tutta la galassia in realtà non sono altro che un bizzarro segno della loro dedizione ad un ideale di autosufficienza. Capisci infatti che la natura umana si adatta alle situazioni che trova sui diversi c, e che quindi gli umani nati e cresciuti su altri corpi celesti possono sembrare tanto alieni quanto gli Arcadiani o le altre specie. La disciplina di Tropos e l’indipendenza di Radix sono le conseguenze della stessa vita su questi pianeti.
La tua chiacchierata con Porky si è rivelata assai istruttiva, e dovrebbe averti insegnato a non giudicare male le persone che potrai incontrare su questo pianeta: re-

cupera 1 punto di Fortuna. Capisci che a questo punto la decisione migliore è quella di indagare presso l'università, dunque ti allontani dall'albergo. In pochi minuti la monorotaia ti conduce all'ingresso principale. Entri senza indugio (vai al **146**), o attendi all'esterno per qualche minuto (vai al **178**)?

78

La strada per l'astronave è sbarrata da due guardie. Il tuo cuore sobbalza dalla paura, ma ben presto scopri che i due stanno semplicemente attendendo che il tuo 'passeggero' salga a bordo. Vedi due Arcadiani Centrali attraversare la pista ed entrare nell'astronave. Nessuno dei due ritorna: sembra proprio che avrai due compagni di viaggio, non uno. Finalmente, le guardie ti permettono di imbarcarti.
Durante il viaggio verso Arcadia, puoi recuperare punti di Resistenza equivalenti alla metà del tuo punteggio attuale, arrotondando per difetto. Ricorda che non puoi superare il tuo punteggio *iniziale* di Resistenza. Recupera inoltre il punto di Abilità che avevi perso a causa dell'elevata gravità di Halmuris. I due Arcadiani si mantengono pressoché isolati durante il volo, ma una notte vieni svegliato da un grattare alla porta della tua cabina. Chiedi chi è, senza aprire la porta (vai al **20**), o la spalanchi (vai al **350**)?

79

Posizioni velocemente il dispositivo di modo che il potente raggio di luce distragga i tuoi avversari. La lampada funzionerà per cinque scontri, prima di essere travolta e distrutta (cancellala dal tuo Foglio d'Avventura), ma potrai ridurre di 1 punto l'Abilità del

tuo primo avversario per *sei* scontri, perché gli effetti causati alla retina dallo spegnimento della luce sono tanto fastidiosi quanto la luce stessa. Ora torna al paragrafo di cui avevi preso nota e concludi il combattimento.

80

Sfortunatamente, uno degli uomini ha una spada, e tu non riesci ad affrontarli tutti. Vieni sconfitto e fatto a pezzi.

81

La cabina visafonica si trova oltre uno schermo, sul quale viene proiettato un ologramma in movimento che ritrae diversi Arcadiani al lavoro in un ufficio. Sorridi rassicurato, pensando a come anche gli alieni si comportano proprio come gli umani, e chiamano a casa fingendo di stare facendo tardi al lavoro! Quando sei giunto su Tropos, hai cercato di prendere un taxi per raggiungere direttamente il locale? Se sì, vai al **362**; altrimenti, vai al **311**.

82

La porta si abbatte sull'Arcadiano, e spedisce il suo faser sul pavimento…proprio vicino a Musca! Tu e l'altro Arcadiano estraete contemporaneamente le spade.

Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, vai al **261**.

83

Una coppia di guardie Arcadiane ti squadrano da capo a piedi, poi guardano il gigantesco ologramma. Controllano quindi sui loro schermi video miniaturizzati, e si dirigono cupi verso di te, sbraitando ordini nei loro comunicatori. Sei stato scoperto, e non riuscirai a cavartela.

84

Fai per lasciare la stanza, ma trovi la strada interrotta dall'impiegato del commerciante. "Prima che tu vada," dice la voce untuosa dell'uomo, "voglio che tu mi dica in quale affare sei coinvolto. Potrebbe essere conveniente farne parte." Questo inganno ti fa infuriare. Il furore accelera le tue reazioni: abbatti l'impiegato davanti alla porta prima che questo possa reagire, e ti volti per affrontare il contrabbandiere. Si tratta di un avversario veloce, per la sua corporatura.

Contrabbandiere	Abilità 6	Resistenza 10

Durante il combattimento, urtate una cassa, che cade nel condotto dell'aria condizionata; questo emette scintille, ed infine si incendia. Quando la battaglia è finita, la stanza è avvolta dalle fiamme. Se vinci, vai al **112**.

85

La guardia apre la porta e ti conduce giù per qualche scalino, verso i sotterranei polverosi; qui sono conservati diversi reperti, in casse, teche, o semplicemente accatastati. Dai una rapida occhiata al primo magazzino, e soffochi un grido eccitato. Lì, in una vetrina con la scritta: ‘Uso sconosciuto – Probabilmente un artefatto religioso’, vedi qualcosa che le tue conoscenze nel campo delle armi ti permettono di riconoscere come una primitiva granata barionica…e sembra perfettamente integra! Devi impadronirtene; tuttavia la guardia, offesa e prevenuta nei tuoi confronti, è molto attenta ad ogni comportamento sospetto, e percepisce con le sue antenne che stai architettando qualcosa. L’Arcadiano estrae rapido la sua spada e ti colpisce al braccio: perdi 2 punti di Resistenza ed 1 di Abilità, poi vai al **215**.

86

Lanci la granata e ti lanci di corsa giù per le scale per evitare l’esplosione. Quando risali, vedi che della pattuglia è rimasto assai poco…per non parlare delle porte! Vai al **381**.

87

La porta non ha maniglia all’interno. Non hai altra scelta: devi esaminare i pulsanti sulla scrivania. Vai al **276**.

88

Devi tornare indietro per un buon tratto, prima di trovare un passaggio tra le rocce che conduca all'edificio. Riesci a girare intorno all'insediamento senza essere individuato: resti a guardare per qualche minuto, ma non vedi alcuna guardia, così entri sicuro. L'edificio è quasi deserto: non riesci a vedere alcun umano, ed eviti facilmente di essere visto dai pochi Arcadiani che incontri. Esplori in giro, ma non riesci a trovare nulla. Hai sprecato il tuo tempo, perché *ora* devi andartene da questo posto, se vuoi raggiungere lo spazioporto in tempo per non perdere il tuo volo. Non sei riuscito a contattare il capo della Resistenza, e non hai scoperto le ultime tre cifre del codice.

89

Sulla strada per l'albergo, noti che in questa città c'è qualcosa di strano: in certe strade, intere case sono state demolite, mentre gli edifici confinanti sono perfettamente integri. Sembra come se fossero state scosse da terremoti mirati. In pochi minuti giungi all'albergo, che è assai elegante e lussuoso. Prenoti una stanza per questa notte (sottrai 375 crediti). Mentre ti godi una rinvigorente sauna privata, cominci a pensare di avere speso bene i tuoi soldi: recupera 1 punto di Resistenza. Finalmente ristorato, scendi le scale per scoprire quali delizie culinarie offre la casa, e per pensare a come fare per contattare la Resistenza. Potresti mangiare qualcosa al bar, che è compreso nel costo della stanza (vai al **115**), oppure cenare al ristorante, con un sovrapprezzo di 40 crediti (vai al **138**).

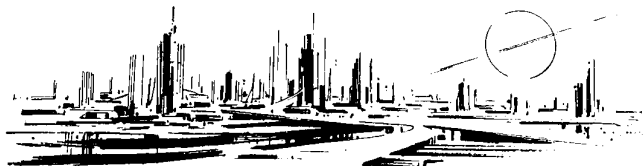
90

Gentilmente, tenti di convincere Musca a passarti il faser, ma questo capricciosamente rifiuta, con aria infantile. Decidi di sottrargli l'arma con la forza (vai al **59**), o persisti con il metodo persuasivo (vai al **130**)?

91

"Quanto offri?" ti chiedono. "Cinquecento crediti," rispondi. "Non abbastanza," replicano, leccandosi avidamente le labbra. Racconti loro di non avere altro da offrire (vai al **223**), o proponi una somma superiore (vai al **148**)?

92

Il ratto ti ha ferito alla mano con la quale impugni la spada: perdi 2 punti di Resistenza, ed 1 di Abilità. Se non l'hai già fatto, ora puoi infilare la mano nell'altra fessura (vai al **355**); se decidi di averne avuto abbastanza, ritorni sul sentiero per continuare il tuo viaggio (vai al **10**).

93

Questo gruppo è formato da Arcadiani del Sud assai amichevoli, o forse semplicemente ubriachi. Ti presenti come un umile viaggiatore proveniente dalla Terra, e ti dichiari stupito dal numero di edifici demoliti che hai notato in città. I tuoi interlocutori, tuttavia, evitano l'argomento e ti chiedono notizie della terra. Sei deluso da questo atteggiamento, ma ti adatti alla situazione. Dopo aver bevuto diversi bicchieri, ti senti sempre più spavaldo, finché non fingi di conoscere bene il commercio immobiliare, e riproponi l'argomento delle case distrutte. "Beh, per quanto mi riguarda, la colpa è dei cornicioni che usiamo nelle fondamenta," dichiara un'Arcadiana. "Fate uso dei cornicioni nelle fondamenta sulla Terra?" Risponderai affermativamente (vai al **248**), o negherai (vai al **70**)?

94

Ridi all'assurdità di tutto ciò: il computer ti ha offerto conoscenza, salute e potere, e sai che è perfettamente in grado di conferirteli, eppure hai resistito. Al suono della tua risata, il mondo immaginario svanisce, e tu ti ritrovi nella cabina dell'Arcadiano, legato al sedile, con gli inutili elettrodi ancora attaccati al cranio.

Fissi l'Arcadiano. La tua vittoria lo ha segnato: guarda stranito la stanza, come stesse cercando qualcosa che ha perduto. Quando i suoi occhi incontrano i suoi, un lampo di intelligenza li accende, per spegnersi subito. La situazione è delicata: l'Arcadiano dev'essere prossimo alla totale inabilità, ma tu ti trovi ancora imprigionato al sedile. Gli ordini di liberarti (vai al **65**), o preferisci attendere un robot di passaggio (vai al **278**)?

95

Ti allontani, deluso (perdi 1 punto di Fortuna). Cosa puoi fare ora? Ti siedi a terra in una stretta stradina, immerso nei tuoi pensieri. Ben presto capisci che la tua unica possibilità è quella di tornare all'ostello e riprovare domani. Proprio mentre stai per alzarti, tuttavia, si apre una porta alle tue spalle e vieni afferrato da ruvide mani. Tenti di opporre resistenza (vai al **156**), o ti senti troppo depresso per reagire (vai al **272**)?

96

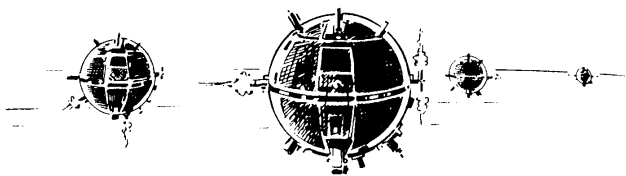
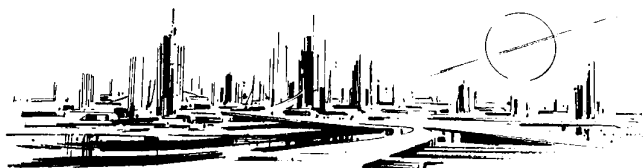
Il commerciante è soddisfatto del tuo lavoro, che gli consentirà di ricavare un ottimo profitto. Decidi che è giunto il momento di chiedergli una spada. "Nessun problema," risponde. "Sono riuscito ad ottenerne un discreto numero, qualche settimana fa. Visto che hai lavorato per me, posso vendertene una in cambio di 200 crediti." Con queste parole, invia un suo impiegato, l'unica altra persona nella stanza, a prendere la spada. Con l'arma finalmente nelle tue mani, paghi l'uomo e ti volti per andartene. Vai all'**84**.

97

Spieghi alla ragazza di aver sentito che l'università incoraggia idee rivoluzionarie, e che stai cercando disperatamente qualcuno in grado di parlartene. "Tutto qui?" ride Mehita. "Ascolta, gli studenti che farebbero la spia con gli Arcadiani sono davvero molto pochi; anche coloro che non sono coinvolti direttamente nelle dimostrazioni, sono comunque simpatizzanti. Dopotutto, noi non siamo che studenti. Gli unici dai quali dovresti guardarti sono i membri del gruppo dell'Occhio Nero. Credo che dovresti andare a parlare con il vecchio Professor Zacharias, al Piano delle Arti. Digli che ti ha mandato Mehita. Segnati che la sua stanza è la 239: senza questa informazione, ti perderai in quel labirinto e non lo troverai mai." Il carattere allegro di Mehita ti risolleva il morale, e puoi recuperare 1 punto di Fortuna. Ora vai al Piano delle Arti come ti ha suggerito (vai al **258**), o credi che dopotutto sia più sicuro lasciare l'università (vai al **235**)?

98

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, perdi l'appiglio a pochi metri dal suolo: perdi 2 punti di Resistenza, e la punta dell'asta che stavi trasportando si rompe; decidi comunque di portarla con te, considerato la fatica che hai fatto per portarla giù. Vai al **147** per proseguire il tuo viaggio; se sei sfortunato, precipiti da un'altezza considerevole e ti schianti sul terreno sottostante.

99

Mentre prosegui lungo la strada, capisci che la città è stata progettata secondo un regolare modello quadrato a griglia. L'ostello si trova sul limite nord del quartiere delimitato dalla 23° Strada Nord e dalla 5° Strada Est, ed i confini del quartiere più a sud sono segnati dalla 22° Strada Nord e dalla 5° Strada Est. Gli edifici che ti circondano sono più o meno tutti uguali, ad eccezione del Tempio dei Cinque Soli, che svetta sulla città e ne è il simbolo più famoso: si tratta del centro della religione Imperiale su Tropos, ed i cinque soli sono effettivamente i soli che illuminano i pianeti dell'Impero.
Avanzando lungo la strada indicativamente verso sud ed est, capisci che proseguire senza meta non ti porterà da nessuna parte e ti farà solo perdere tempo. E' improbabile che tu ti imbatta in un cartello con scritto 'La Scheggia Nucleare vi aspetta al terzo isolato a sinistra: i ribelli ed i cospiratori sono i benvenuti!' Ti senti anche stanco ed affamato: perdi 2 punti di Resistenza. Decidi che la cosa migliore da fare è chiedere informazioni in un negozio, ma noti solo due botteghe nel quartiere: gli altri sono tutti ipermercati automatici. Entrerai nel negozio del fruttivendolo (vai al **152**), o in quello di elettronica (vai al **382**)?

100

Addentrandoti nelle profondità della caverna, avverti un odore simile a quello dello zolfo. Tuttavia, non è troppo forte, e lo consideri un buon segno: se in questa grotta si trova un'emissione delle turbolenze vulcaniche del pianeta, essa dovrebbe mantenere la temperatura all'interno superiore allo zero per tutta la notte. Trovi un punto abbastanza comodo, e ti prepari un giaciglio. Se hai del cibo, vai al **73**; altrimenti, vai al **18**.

101

Sulla strada per l'albergo, noti che in questa città c'è qualcosa di strano: in alcune strade, intere case sono state demolite, anche se gli edifici confinanti sono perfettamente integri. E' come se queste strade fossero state colpite da terremoti mirati. Ben presto arrivi all'albergo. Sui gradini esterni siede Porky, e notando la sua grassa corporatura capisci come si è guadagnato il suo soprannome. Prenoti una stanza per questa notte (sottrai 50 crediti), ti fai una doccia, indossi abiti puliti e mangi un boccone: recupera 2 punti di Resistenza. Ora ti senti pronto ad affrontare i problemi che ti attendono, così decidi di indagare interrogando Porky. Gli chiedi di parlarti di Radix in generale (vai al **77**), o gli domandi cosa sa a proposito delle case demolite (vai al **306**)?

102

Le uniformi blu identificano gli umani impiegati nel settore tecnico ed ingegneristico. Rivolgi la tua domanda ad uno di questi addetti, e questo ti risponde che l'insediamento agricolo si trova a circa dieci chilometri dallo spazioporto, in direzione nord-est, in un territorio selvaggio e sottosviluppato. Ti spiega inoltre che, se disponi di un pass, potresti prendere un efficiente elicottero-navetta; altrimenti, si tratta di un pericoloso viaggio a piedi. Gli chiedi come fare per procurarti un pass (vai al **38**), o lo saluti e cerchi di procurarti una spada (vai al **137**)?

103

Chiacchierate un po' del tempo, e tu cerchi gradualmente di portare la conversazione su argomenti politici, assai meno innocenti. Purtroppo i tuoi tentativi trovano solo orecchie sorde, o forse molto prudenti…Uno dei tuoi interlocutori, una giovane donna, si alza e si appresta a lasciare il locale. Mentre esce, la donna sussurra qualcosa al portiere, che subito si reca a parlare con il barista. Decidi di seguire la donna (vai al **75**), o preferisci restare dove sei (vai al **280**)?

104

L'Arcadiano non si aspettava una reazione del genere: la porta si abbatte su di lui, ed il suo faser vola sotto la console dei sensori. Estraete contemporaneamente le spade.

Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, vai al **315**.

105

“Al rischio di rendermi sospetto ai vostri occhi,” dichiari, “devo chiedervi di provarmi che appartenete effettivamente alla Resistenza. La mia missione è troppo importante perché ve ne possa parlare, a meno che io non sia sicuro di chi voi siate.”

“Posso dirti solo questo,” risponde Bellatrix. “Noi seguiamo un rigido codice d’onore, poiché senza di esso niente ci rende migliori degli Arcadiani.” Capisci dal suo tono che la donna ti sta parlando di uno dei suoi argomenti favoriti. Il suo discorso è lungo ed approfondito, ma il suo ‘codice’ si può riassumere con due punti: la liberazione è possibile, e nessuno è colpevole senza prove, nemmeno un Arcadiano. Non riesci a seguire perfettamente le parti più teoriche della sua dissertazione, ma ti rendi conto di avere a che fare con una capace oratrice, che potrebbe benissimo il capo di un gruppo di forti uomini. Inoltre, la sua passione è indubbiamente genuina e, visto che già sapevi che la Resistenza di Tropos operava secondo un simile codice d’onore, sei finalmente convinto di trovarti nel posto giusto. Vai al **168**.

106

La folla impazzisce, deliziata dal combattimento. Hai tuttavia appena il tempo per riprenderti, quando la porta si apre nuovamente, e lo Scabrok fa la sua comparsa. La bestia cammina su sei gambe, ciascuna dotata di lunghi artigli; la sua robusta pelle è ricoperta di corti peli ispidi. Se conosci il punto debole dello Scabrok, vai al paragrafo di cui hai preso nota; altrimenti, devi affrontarlo.

Scabrok	Abilità 8	Resistenza 14

Se vinci, vai al **54**.

107

L'Arcadiano non è preparato ad un simile attacco. Su questo pianeta non sono abituati a trattare con ribelli violenti, così il tuo avversario è disarmato. Se lo attacchi con la spada, per la durata di questo combattimento puoi aggiungere 1 punto al tuo punteggio di Abilità; se preferisci, puoi usare le regole del combattimento senza armi.

Segretario Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, *tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **15**; se sei sfortunato, vai al **150**.

108

Segui il tortuoso sentiero per un paio di chilometri. Improvvisamente, un'ombra sul tuo cammino attira la tua attenzione. Non è che l'ombra sia particolarmente strana…ma non riesci proprio a vedere niente che possa

proiettarla! E si sta muovendo verso di te!
Quando dista ormai meno di un metro, si ferma. Stupito, osservi un raggio di luce emergere dal terreno, proprio dove si trova l'ombra. All'interno del raggio riesci a vedere una sagoma, che cambia in continuazione. Se si tratta di un evento scientifico, è sicuramente oltre ogni comprensione, umana o Arcadiana. E' evidente che ti trovi al cospetto di una forza sconosciuta; non *sembrerebbe* esserti ostile, ma è assai difficile giudicare una simile entità aliena. Fuggi per evitare di fare la sua conoscenza (vai al **120**), o aspetti per vedere cosa succede (vai al **236**)?

109

Quando giungi sul posto, non trovi alcuna traccia della videoteca di Adolpho. Forse il fruttivendolo ti ha dato un'indicazione sbagliata? O sei tu ad aver capito male? Ad ogni modo, non manca più molto tempo al coprifuoco: decidi di rischiare e di chiedere la strada ad un poliziotto Arcadiano. Il luogo pullula di agenti, e ti avvicini ad un gruppetto di tre: "Scusatemi, signori." "Cosa vuoi, *bamboccio*?" "Potreste gentilmente spiegarmi la strada per la videoteca di Adolpho?" "Certo: è proprio nel prossimo quartiere verso sud. Ma è stato chiuso: mostrava video sovversivi, addirittura alcuni film con protagonisti umani! Ma se vuoi vedere davvero le stelle, ora te le mostrerò io." E detto questo, ti colpisce sulla testa con l'elsa della sua spada (perdi 2 punti di Resistenza). Scivoli via, con ancora nelle orecchie le risa sguaiate dei poliziotti. Vai al **204**.

110

La porta si apre su un arsenale, che si estende sottoterra per diversi metri. Dire che potresti guidare una rivoluzione con le armi chiuse qui dentro non è abbastanza: potresti distruggere l'intera galassia! Ma il tuo obiettivo non è così drastico. Purtroppo, riesci a prendere solo *due* dei seguenti oggetti: un tubo sigillato di esplosivo all'elmonite, una mina piatta, una granata fotonica, un faser portatile, ed uno scanner ad infrarossi. Segna sul Foglio d'Avventura i tuoi ritrovamenti, quindi vai al **348**.

111

Hai interpretato correttamente le sue parole come l'offerta di una visita guidata, che hai fatto meglio a rifiutare. I reperti in mostra sono affascinanti: sembrerebbe che ci fosse una civiltà su Radix prima dell'avvento dei coloni umani nel ventiduesimo secolo. Purtroppo, questa civiltà distrusse tutti i suoi centri più importanti agli inizi del ventunesimo secolo nel corso di una guerra combattuta con armi al facio; le bombe al facio non risparmiarono nulla, ma alcuni oggetti conservati in avamposti isolati sopravvissero. Gli archeologi hanno inoltre scoperto che questi antichi abitanti di Radix erano soliti inviare dischi volanti esploratori per tutta la galassia.
La visita al museo è stata divertente ed istruttiva. Quando hai finito, chiedi alla guardia cosa si cela oltre la porta chiusa (vai al **356**), o decidi di aver passato già troppo tempo al museo e ti dirigi all'università (vai al **146**)?

112

Il fuoco ti impedisce di compiere una ricerca approfondita, che ti avrebbe fruttato ritrovamenti assai fruttuosi. Invece, riesci ad afferrare un solo oggetto. Lancia un dado. Se il risultato è pari, vai al **122**; se è dispari, vai al **253**.

113

Riesci a liberarti un braccio, ed allo stesso tempo ad assestare un calcio allo stinco di Indus: la battaglia inizia. Si tratta di un combattimento senza armi, così dovrai seguire quelle regole; inoltre, dovrai affrontare contemporaneamente entrambi gli avversari. Questo significa che ad ogni scontro dovrai decidere chi attaccare, e condurre contro di lui un normale scontro. Dovrai lanciare i dadi anche per l'altro avversario, ma non potrai ferirlo: solo lui è in grado di colpirti, se la sua Forza d'Attacco è superiore alla tua. Tu non puoi causargli alcun danno, a meno che tu non decida, durante uno scontro, di rivolgere i tuoi attacchi verso di lui.

Grus	Abilità 5	Resistenza 8
Indus	Abilità 6	Resistenza 8

Se vinci, vai al **9**.

114

Il tuo cammino si snoda tra una gola rocciosa, che si restringe fino a permettere il passaggio di un'unica persona tra le due pareti di roccia. Là, in una pianura proprio davanti a te, riesci a vedere l'insediamento agricolo. Scorgi intere piantagioni di arbusti sperimentali, studiati per sopravvivere al duro clima del pianeta, cu-

rate da lavoratori umani; oltre i campi si erge l'insediamento stesso, un edificio costruito all'interno di una cupola termica. Resti nella gola e cerchi di raggiungere l'edificio (vai all'**88**), o ti avvicini agli umani che stanno lavorando nei campi, che non sembrano essere sorvegliati (vai al **22**)?

115

Il bar è molto affollato: sembra davvero un punto d'incontro molto popolare. Anche oggi, infatti, vi si tiene un ricevimento in onore del matrimonio di una coppia di Arcadiani del Sud. Diversi ospiti sembrano già aver bevuto più di qualche bicchiere. Ordini un drink ed un po' di cibo (recupera 3 punti di Resistenza se stasera non hai già cenato) prima di esplorare la stanza, aguzzando l'orecchio per sentire se qualcuno sta discutendo di argomenti interessanti. Molti parlano dei programmi del sensorama, mentre altri danno diverse versioni di quanto la madre della sposa avrebbe detto ai parenti dello sposo, ma cogli anche scampoli di due conversazioni che potrebbero fornirti indizi utili. A quale capannello ti unirai? A quello che discute sulla possibilità di una ribellione degli umani (vai al **289**), o a quello che conversa sul programma di ricostruzione della città (vai al **93**)?

116

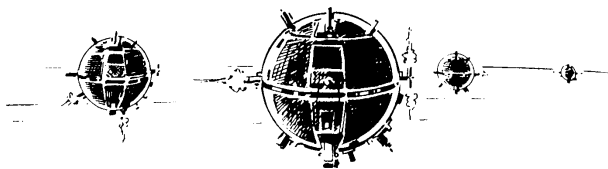
Capisci che la tua unica possibilità consiste nel sottoporti al crudele esperimento. La tua istruzione scientifica ti suggerisce una possibile falla nell'apparecchio: se la tua volontà sarà forte a sufficienza da resistere al lavaggio del cervello, potresti cercare di rivolgere il potere dello strumento contro l'Arcadiano, visto che il suo

cervello sarà direttamente collegato al tuo. Il rischio è elevatissimo, ma è la tua unica speranza. Siccome l'Arcadiano non conosce alcuna esistenza ad eccezione dell'essere parte della sua colonia, non ha preso in considerazione questa possibilità. Crede che ciò che è vero per lui, cioè l'onore di lavorare per il computer, debba essere vero anche per tutti gli altri. Vai al **300**.

117

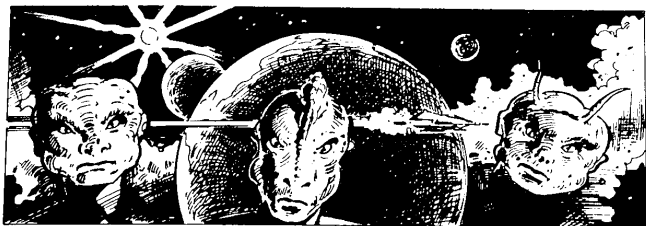
I due furfanti ovviamente utilizzavano la casa per immagazzinare la loro refurtiva. Decidi di non trattenerti più di tanto, ma trovi lo stesso 500 crediti, un braccialetto placcato di ziridio ed uno scanner ad infrarossi. Puoi prendere ciò che vuoi prima di lasciare l'edificio. Vai al **132**.

118

Entrando allo spazioporto della capitale di Arcadia, non osi impadronirti del faser dell'Arcadiano, nel timore di essere perquisito. Superi gli ufficiali dello spazioporto, dicendo di non voler perdere questa occasione di visitare 'il glorioso centro del nostro illustre Impero', come dichiari. Calcoli di avere mezz'ora a disposizione, prima che i due Arcadiani sulla tua astronave vengano scoperti e le autorità capiscano dove ti sei diretto. Devi trovare l'edificio del computer più in fretta che puoi. Vai al **185**.

119

Non ci metti molto a trovare le informazioni che stai cercando: un certo Professor Zacharias, del dipartimento di storia della Facoltà delle Arti, è indicato come possibile capo dei ribelli su Radix. Memorizzi questa importante informazione. Se hai ucciso Porky per consultare il computer, vai al **209**; altrimenti, vai al **74**.

120

Corri verso i campi alla tua destra, nella speranza di raggiungere l'altro sentiero. Dopo pochi passi, tuttavia, devi fermarti a riposare: il tuo cammino è estremamente difficoltoso. Inoltre, il raggio di luce è proprio dietro di te! Questa volta, la sagoma parla: "Terrestre, dove *zplaran*?" L'ultima parola ha un suono simile, ma non hai idea di cosa possa voler dire. La voce è stranamente atona e metallica; certamente non appartiene ad alcuna creatura vivente che sei in grado di immaginare. Forse si tratta di una specie di robot; se è così, potresti attaccarlo. Puoi decidere di fare così (vai al **179**), o cercare di rispondergli, mentre ti si avvicina sempre di più (vai al **195**).

121

Non hai tempo per percorrere la strada: dovrai provare l'edificio di fronte. Hai appena iniziato a bussare violentemente sulla porta, quando questa si apre. "Fai in fretta!" sibila una voce umana. "La porta riuscirà a trattenerli solo per pochi minuti." L'uomo chiude a doppia mandata la porta in legno di anefio, e ti conduce in una stanza sul retro della casa. Gli Arcadiani stanno già abbattendo la porta con le loro armi, ma il tuo nuovo amico sembra stranamente fiducioso. "Stai a guardare," dice, indicando l'ingresso. Nel momento in cui la porta cede, l'uomo preme un detonatore che fa esplodere una mina, nascosta sotto le assi del pavimento. Quando il fumo si dirada, ed i detriti si sono posati, scavalcate i corpi degli Arcadiani e tornate in strada. Uno di loro sta zoppicando via, mentre gli altri sono tutti morti. "Un successo," dichiara l'uomo, "ma quello era l'ultimo dei miei congegni esplosivi. Spero davvero che ti meriterai che l'abbia fatto esplodere per te. Ora vieni con me. Non preoccuparti di quei balordi di fronte, Grus ed il suo amico. Ci occuperemo noi di loro. Ci siamo stabiliti in questa casa proprio per tenerli d'occhio." Andrai con lui, come ti suggerisce (vai al **41**), o dichiari di volerti occupare dell'Arcadiano in fuga (vai al **283**)?

122

Ti sei impadronito di un paio di tronchesi. Ben presto il fuoco attirerà l'attenzione delle guardie, e capisci che faresti meglio a lasciare lo spazioporto in tutta fretta. Vai al **336**.

123

Prosegui lungo il passaggio, che svolta verso nord. Dopo alcuni metri raggiungi un incrocio, dove puoi proseguire verso ovest (vai all'**8**), o verso est (vai al **39**).

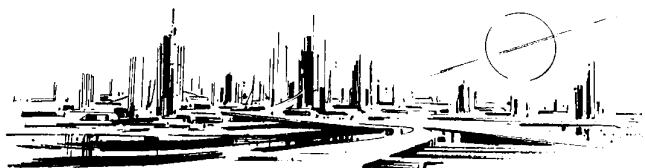
124

Sulla via del ritorno, un Arcadiano del Nord ti taglia la strada. "Fermo!" ti intima. "Quest'area è inibita agli umani." Ti lanci all'attacco, ma devi ridurre di 1 punto la tua Abilità per la durata di questo combattimento, dato che sei disarmato.

Arcadiano del Nord Abilità 6 Resistenza 8

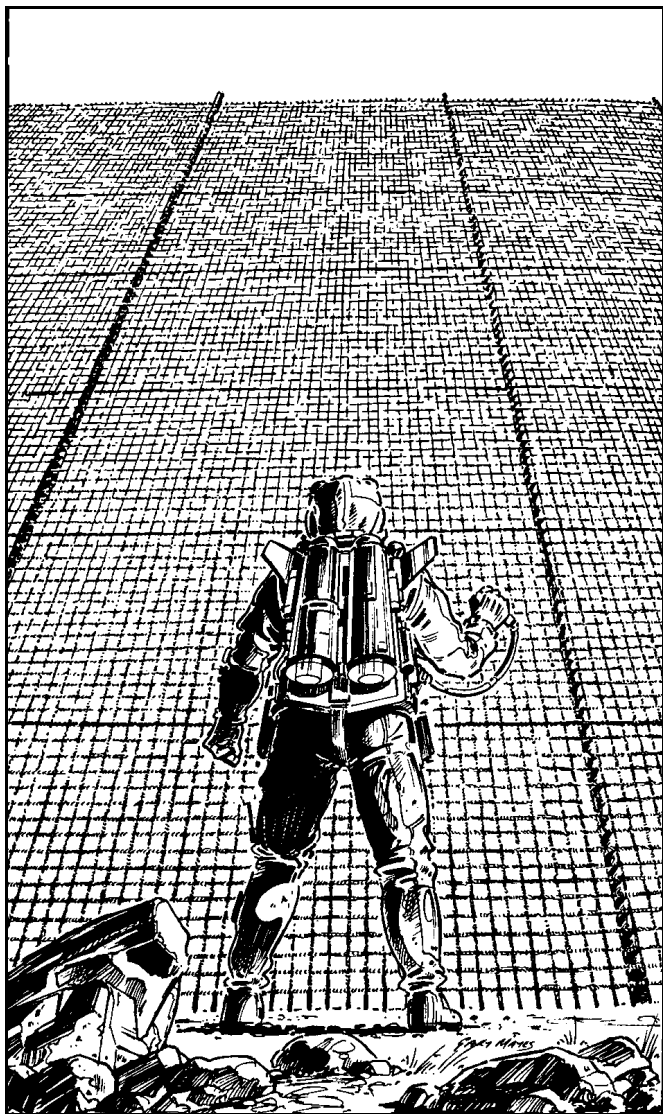
L'Arcadiano ha spazio sufficiente per ricorrere alla sua coda. Dopo ciascuno scontro, indipendentemente dal suo esito, devi lanciare un dado: se ottieni 5 o 6, l'Arcadiano è riuscito a colpirti con la coda, causandoti la perdita di 2 punti di Resistenza. Se vinci, puoi prendere la sua spada, ma devi lasciare alla svelta lo spazioporto, dato che in un attimo avrai tutte le guardie alle calcagna. Vai al **151**.

125

Il portiere riappare davanti a te. "Ora farai come ti ho detto e ti leverai di torno?" sibila. "Ci hai già mostrato quanto sei bravo con la spada e tutto il resto, ma ora il locale verrà chiuso, grazie a te." Puoi già sentire il rumore di una pattuglia che si avvicina a gran velocità. Decidi di restare, forse fingendo di essere un passante innocente (vai al **184**), o te ne vai in tutta fretta (vai al **252**)?

126

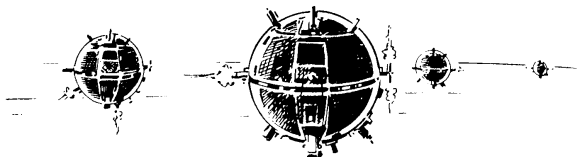
Gli Arcadiani Centrali sono famosi per la loro arroganza. “Le tue sterili minacce non mi spaventano, umano,” risponde. “Saprei guidare questa carretta bene quanto te. Ma sembri avere più fegato della maggior parte dei tuoi simili. Invece di ucciderti subito, ti userò per un piccolo esperimento: una cavia coraggiosa come te mi interessa molto. Devi sapere che ho sviluppato personalmente uno strumento più affidabile del ricevitore empatico, e che *può* essere impiantato sugli umani. Ora io sottoporrò il povero Musca ad un interrogatorio, dopodiché egli sarà il primo Arcadiano a subire il nuovo processo. Tu, invece, ti sei guadagnato l’onore di essere il primo umano.” L’Arcadiano chiude Musca nella tua cabina e ti conduce a passo di marcia nella sua stanza. Tenti di fuggire (vai al **340**), o rinunci (vai al **387**)?

127

La tua gamba colpisce una cassa da imballaggio, ed un chiodo sporgente ti causa un brutto taglio: perdi 1 punto di Resistenza. Il passaggio conduce in un altro magazzino, con un’uscita che si apre davanti a te ed un’altra sul muro a sud. Prosegui dritto (vai al **333**), o imbocchi il passaggio verso sud (vai al **221**)?

128

Corri il rischio ed usi lo zaino jet per proiettarti oltre la rete, nonostante la scarsità di carburante? Se decidi di sì, vai al **57**; altrimenti, vai al **2**.

129

“Stai mentendo!” grida il poliziotto. “Sai sicuramente che non ci sono più pirati spaziali al giorno d’oggi. Noi governiamo lo spazio con pugno di ferro, e nessun pirata potrebbe essere talmente sfrontato da sfidare la nostra autorità. No, tu devi avere qualcosa da nascondere, e presto scopriremo cosa!” Detto questo, preme un pulsante sulla scrivania: numerose guardie si precipitano nella stanza e ti immobilizzano contro il muro. Non puoi fare nulla per evitare che ti perquisiscano, e finalmente trovano la spada laser. “Così,” sogghigna il poliziotto, “il tuo unico desiderio è quello di servirci, eh? Chissà se questa spada funziona…”
Non solo hai fallito nella tua missione, ma ci sono ottime possibilità che tu venga costretto, grazie alle avanzate tecniche di tortura di cui dispongono gli Arcadiani, a rivelare tutto quello che sai della SAROS. Hai deluso l’intera umanità.

130

Finalmente l’Arcadiano ti porge il faser, e tu puoi iniziare ad interrogarlo. Tuttavia, ti è ben presto chiaro che non riuscirai ad ottenere niente da lui. Se hai una

sonda mentale, puoi utilizzarla (vai al **153**); altrimenti, non puoi fare altro che rinunciare (vai al **118**).

131

Ed ora, che cosa farai? Sai già che il passaggio alle tue spalle non offre alcuna via di fuga, e che la porta davanti a te conduce all'arena. Sei ancora costretto ad affrontare le due bestie, se vuoi che gli alieni ti restituiscano la libertà. Forse la tua inutile azione ti è costata preziosi punti di Resistenza. Vai al **313**.

132

Ti confondi tra la folla che assiepa la strada principale. Devi sbrigarti a trovare la Scheggia Nucleare, altrimenti calerà il coprifuoco. Inoltre, ti senti terribilmente affamato (perdi 2 punti di Resistenza). Decidi di entrare nel negozio di un fruttivendolo per comprare da mangiare, e forse per chiedere informazioni sul locale che stai cercando. Si tratta di una delle poche botteghe della città: tutti gli altri negozi sono ipermercati automatizzati. Vai al **152**.

133

Colpisci indisturbato lo Scabrok, ma non riesci a ferirlo in modo particolarmente grave, e gli causi una normale perdita di 2 punti di Resistenza. Ora devi combatterlo

secondo i seguenti punteggi.

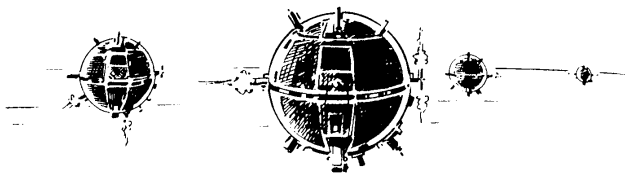
Scabrok	Abilità 8	Resistenza 12

Se vinci, vai al **54**.

134

Una buona cena ed una tranquilla notte di riposo ti permettono di recuperare 4 punti di Resistenza. Se hai un appuntamento con qualcuno la mattina seguente, vai al **376**; altrimenti, vai al **317**.

135

I resti dell'Arbusto Strangolatore offrono ancora un riparo sufficiente, almeno per questa notte. Hai del cibo? Se sì, puoi mangiare e recuperare 2 punti di Resistenza, più altri 2 per la notte di riposo; altrimenti, recuperi solo i 2 punti dovuti dal sonno. La mattina seguente, continui il tuo cammino lungo un sentiero in direzione nord, fino a raggiungere un bivio. Prosegui verso destra (vai al **171**), o verso sinistra (vai al **108**)?

136

Dopo qualche minuto l’uomo riesce a placare i suoi singhiozzi e giace steso sul letto, fissando con aria assente il soffitto ammuffito. Improvvisamente senti che sta succedendo qualcosa al piano inferiore. Salti in piedi, proprio mentre una delle guardie che stavano all’ingresso irrompe nella stanza brandendo una frusta elettrica. “Il portiere è stato ucciso,” grida. “Chi tra voi cani ha osato fare una cosa simile? Non che la cosa abbia importanza: dieci umani per ogni Arcadiano, e voi due sarete i primi.”
Detto questo si avvicina al tuo compagno, che è rimasto steso sul letto come se non gli importasse di vivere, o come se non credesse di morire. Non puoi stare fermo e lasciare che un compagno umano muoia: estrai la spada e ti lanci all’attacco.

Guardia	Abilità 6	Resistenza 8

Dopo ciascuno scontro, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, la guardia è riuscita a colpirti con la sua coda, indipendentemente dal risultato dello scontro, causandoti la perdita di 2 punti di Resistenza. Se vinci, vai al **268**.

137

Capisci che la scelta migliore è cercare di impossessarti della spada di un Arcadiano. Vai al **16**.

138

Assapori con avidità un pasto squisito (sottrai 40 crediti dal Foglio d’Avventura). I Radiciani, notoriamente amanti della bella vita, hanno perfezionato l’arte culinaria rendendola gradevole agli occhi ed al palato, oltre

che assai nutriente: puoi recuperare 3 punti di Resistenza. I camerieri del ristorante sono tutti umani, ad eccezione dell'imponente *maitre*, che sorveglia tutto con occhio di falco. Un cameriere ti si avvicina per chiederti se desideri qualcos'altro, esprimendosi in modo molto particolare: "Gradisce un altro piatto di *incon*, signore? O preferisce forse un po' di *parcal*?" Rispondi cortesemente di essere sazio, e ti alzi per andartene. Ti avvicini al bar (vai al **115**), o hai un appuntamento con qualcuno (vai al **194**)?

139

Vai al **177**.

140

Il tuo curiosare in giro, bussando alle porte e facendo strane domande, ha destato i sospetti di una pattuglia Arcadiana. Il loro capo, un Arcadiano del Nord grosso e brutale, ti ordina di fermarti. Non hai scelta, devi cercare di fuggire. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **233**; se sei sfortunato, vai al **330**.

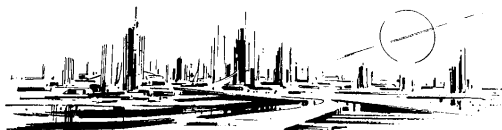
141

Liberando la tua mente, ti ritrovi più calmo e sereno, pronto ad affrontare la prova imminente: ricevi 1 punto di Abilità supplementare per la durata di questo confronto mentale, anche se questo dovesse farti superare il tuo punteggio *iniziale*. Vai al **55**.

142

Raggiungi un altro magazzino, nel quale si aprono due passaggi: uno sulla parete est e l'altro sulla parete ovest. Torni sui tuoi passi (vai al **221**), prosegui verso ovest (vai al **324**), o continui verso est (vai al **333**)?

143

Cadi sulle spine della pianta, che ti feriscono ad una gamba: perdi 2 punti di Resistenza. Zoppicando, riesci finalmente ad entrare nella caverna. Vai al **100**.

144

"Un pirata!" ti schernisce il poliziotto. "La stupidità degli umani non cessa mai di stupirmi. Siamo *noi* che controlliamo lo spazio: quale pirata oserebbe sfidarci? La vostra mente è ancora legata all'era oscura, prima che l'Impero venisse fondato e ristabilisse la pace. Tuttavia, ci sono crimini più gravi della stupidità. Puoi andare, ma sappi che ti terremo d'occhio!" Capisci che l'Arcadiano ha ragione: sei stato avventato, ed hai già messo a rischio la tua missione. Vai al **370**.

145

All'interno, vieni condotto tra pile di casse da imballaggio fino davanti ad un uomo dalle mascelle larghe, seduto ad una scrivania. "Cosa succede?" chiede, alzando appena lo sguardo dalle sue carte. Se hai ucciso

un umano da quando sei su Halmuris, vai al **28**; altrimenti, vai al **187**.

146

L'università, riservata agli umani, è un'istituzione trascurabile di questi tempi, ed occupa unicamente un ampio edificio in periferia. Vedi numerose guardie Arcadiane, costrette a far sentire la loro presenza in questo luogo, potenziale focolaio di ribellione. Ti dirigi verso il Piano delle Scienze (vai al **266**), o preferisci il Piano delle Arti (vai al **258**)?

147

Dopo pochi metri, il sentiero che stai seguendo si incrocia con un altro, proveniente da sinistra. Continui dritto (vai al **114**), o segui la deviazione (vai al **108**)?

148

Sei caduto nella trappola più vecchia del mondo, ed hai appena firmato la tua condanna a morte. Nel momento in cui fai loro intendere di poter contrattare, questi capiscono che la tua testa vale un sacco di soldi. Con una rapida mossa, Indus ti colpisce al plesso solare, tramortendoti poi con un pugno sul collo. Mentre sei stordito ed incapace di reagire, Grus impugna la tua spada…La tua avventura termina qui.

149

Si tratta di uno strumento molto utile, ed assai ben realizzato, ma ti è assolutamente inutile in questa circostanza. Se hai un'alternativa, vai al **381** e fai un'altra scelta; se non hai altre possibilità, la tua missione è fallita.

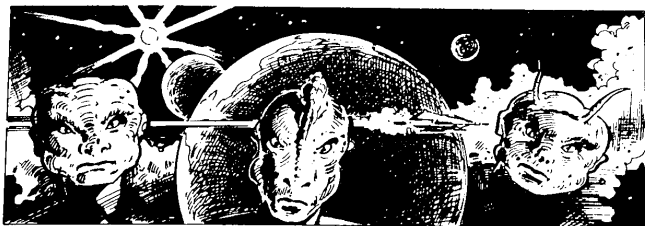
150

Una guardia Arcadiana si trova a passare per il corridoio all'esterno dell'ufficio; si ferma insospettita nel sentire i rumori del combattimento, ed irrompe nella stanza proprio mentre stai finendo il segretario. Ora dovrai affrontare anche questo avversario: è veramente un esemplare orribile, con una lunga cicatrice che gli attraversa il muso dall'occhio alla bocca.

Guardia	Abilità 8	Resistenza 10

Se vinci, vai al **66**.

151

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, vai al **336**; se sei sfortunato, vai al **249**.

152

Non appena entri nel negozio, la fame ha la meglio su di te: sotto gli occhi stupiti del fruttivendolo umano, acquisti 20 crediti di frutta e noci e li divori all'istante. "Dev'essere una nuova moda terrestre," senti il fruttivendolo mormorare, ma vedere un altro umano spendere una simile somma in beni così pregiati lo compiace: la dieta base degli umani su Tropos è costituita da pane nero ed *oom*, un insipido budino di fagioli Tropiani. "Ah, ora va meglio," dichiari (recupera 4 punti di Resistenza). Chiederai al fruttivendolo la strada per la Scheggia Nucleare (vai al **335**), o ti informerai circa la videoteca di Adolpho (vai al **260**)?

153

Sai che la sonda mentale distruggerà quasi certamente ciò che rimane della mente sconvolta di Musca, ma non hai scelta. Dopo aver passato una sequela di informazioni confuse, trovi finalmente qualcosa di utile: uno degli arsenali Arcadiani si trova nel sotterraneo dell'edificio che ospita il computer, ed il suo codice d'ingresso è 110; recupera 1 punto di Fortuna e vai al **118**, dato che ti stai avvicinando ad Arcadia.

154

Ti ritrovi in una lavanderia…con una botola che conduce sulla strada! Tuttavia, la botola è chiusa, ed i tuoi inseguitori ti sono alle calcagna. Lancia un dado: se il risultato è pari, vai al **166**; se è dispari, vai al **50**.

155

"Il mare amaro," rispondi.
"Non so nulla del codice," ti spiega, ed il tuo cuore manca un battito, "se non che l'intera sequenza che lo compone è un palindromo: si legge nello stesso modo in entrambi i sensi, all'avanti o all'indietro."
Questa informazione dovrebbe esserti sufficiente per completare il codice: recupera 1 punto di Fortuna. L'uomo ti fornisce anche un po' di cibo, un'uniforme grigia che puoi usare al tuo ritorno nello spazioporto, e della lozione di radice quandar sufficiente a farti recuperare 4 punti di Resistenza. Lo ringrazi e lo saluti in fretta, mentre ti allontani a grandi passi. Vai al **163**.

156

Sono in troppi per tentare di reagire…e sono umani! Ti infliggono una perdita di 2 punti di Resistenza prima che un colpo ben assestato ti spedisca nel mondo dei sogni. Vai al **207**.

157

Anche il tuo avversario è disarmato: si tratta quindi di un combattimento senza armi.

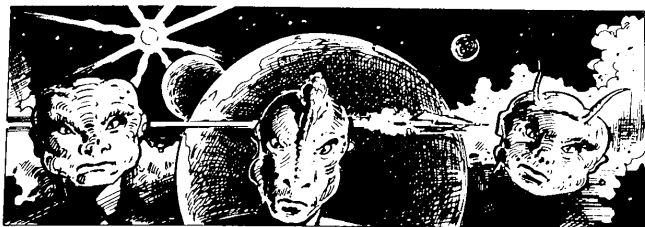
Halmuriano	Abilità 6	Resistenza 8

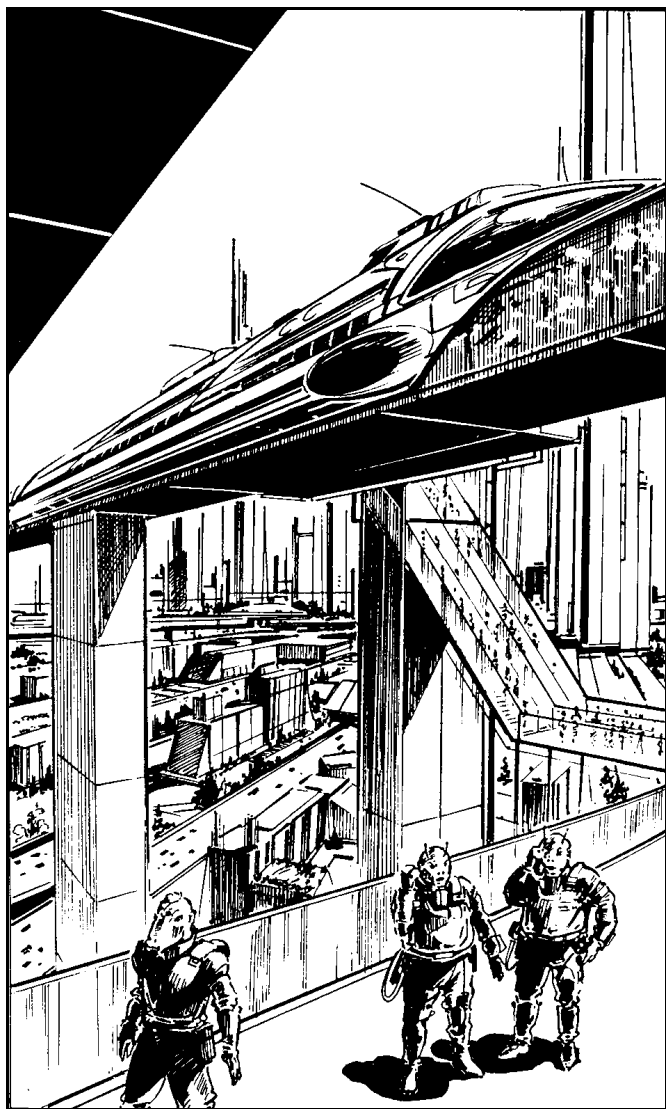
Se vinci, puoi perquisire il corpo (vai al **12**), o allontanarti immediatamente (vai al **124**).

158

Se ti trovi al Palazzo di Porky, vai al **3**; se sei allo Zodiaco, vai al **31**.

159

La stanza oltre il drago è piena all'inverosimile di tesori, tra i quali riconosci il favoloso cristallo di Minarong, che si dice sia in grado di curare tutti i mali. Forse questo tesoro immaginario potrebbe aiutarti nell'immaginario mondo in cui ti trovi. Tenti di impadronirtene (vai al **42**), o lasci perdere (vai al **391**)?

160

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, l'Arcadiano si limita a confiscarti gli oggetti (cancellali dal Foglio d'Avventura), prima di lasciarti passare (vai al **374**); se sei sfortunato, ti fa portare via per un interrogatorio approfondito, dal quale uscirai con il corpo martoriato e la mente cancellata.

161

L’aria verso il centro della pianta, nei pressi del tronco, è pressoché asfissiante, ma almeno è tiepida. Ma dove ti trovi? I viticci, dopo averti sospinto nel cuore della pianta, si chiudono su di te a formare una massa solida, ad eccezione di quelli che si avvolgono come serpenti alle tue braccia ed alle tue gambe. Questa pianta si è adattate perfettamente al clima di Halmuris: il suo calore la mantiene in vita ed attira altre creature, che divengono le sue prede. Devi guadagnarti il riposo notturno sconfiggendo questo Arbusto Strangolatore. La pianta ha Resistenza 14, ma non ha un vero e proprio punteggio di Abilità: hai la possibilità di sostenere contro di essa un numero di scontri pari al tuo attuale punteggio di Fortuna, entro i quali dovrai abbatterla con la tua spada per evitare di essere digerito. Nel corso di ogni scontro dovrai lanciare due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 6, l’Arbusto Strangolatore ti sottrae 2 punti di Resistenza; se è superiore, riesci a causare alla pianta la perdita di 2 punti di Resistenza. Se riesci a portare la sua Resistenza a 0 entro il numero massimo di scontri a tua disposizione, vai al **135**.

162

Scendi dal veicolo, e ti dirigi sull’elevatore che ti conduce al livello della strada. Guardando dietro di te, vedi due Arcadiani che ti inseguono parlando nelle loro ricetrasmittenti. Una volta raggiunta la strada, ti infili nel primo vicolo laterale che trovi. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **183**; se sei sfortunato, vai al **373**.

163

Il viaggio di ritorno verso lo spazioporto è tranquillo, ma sei provato dall'elevata gravità del pianeta. Perderesti Resistenza, se non fosse per il cibo che Dorado ti ha gentilmente fornito. Indossi l'uniforme grigia come travestimento per penetrare nello spazioporto (vai al **344**), o preferisci usare i tronchesi, se sono in tuo possesso (vai al **302**)?

164

Una volta sbarcato, registri la tua permanenza su Tropos, come devono fare tutti gli umani che non risiedono sul pianeta. Entri quindi alla dogana, sotto gli sguardi attenti non solo dei doganieri, ma anche di una squadra di soldati. Non vieni perquisito corporalmente se non tramite un metal detector, ma la tua spada laser è stata trattata chimicamente per evitare l'identificazione di tali strumenti, e la tua cintura per i crediti non contiene metallo. Sospiri di sollievo quando gli agenti della dogana ti lasciano passare, ma vieni immediatamente circondato dai soldati, che ti conducono a passo di marcia in una sala dello spazioporto. Seduto dietro una scrivania vedi un Arcadiano Centrale che, sebbene sia vestito in abiti civili, è dotato di una tale aria di crudele superiorità che unicamente un agente della Polizia Segreta potrebbe ostentare. Noti che sulla scrivania sono collocati due pulsanti, ma non hai idea di quale sia la loro funzione. Il poliziotto congeda le guardie ordinando loro di aspettare fuori dalla stanza, quindi si rivolge con prepotenza a te: "Perché hai tentato di sfuggire alla nostra scorta?" Tenti di uscire da questa situazione con l'inganno (vai al **246**), o estrai la tua spada e ti lanci all'attacco (vai al **17**)?

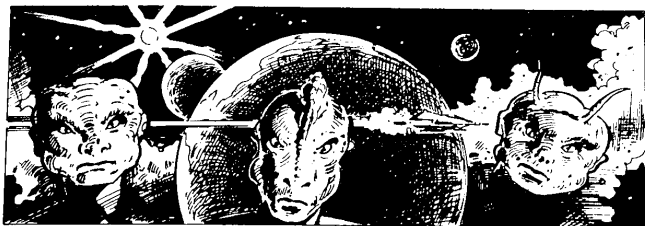
165

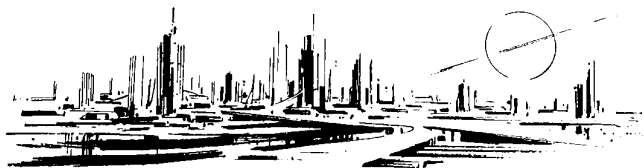
Quando lasci l'astronave, una delle guardie ti segue. Scoprire che ti dirigi nella zona deserta dello spazioporto desta i suoi sospetti, e ti ferma per perquisire il tuo contenitore, che si rivela pieno di merce di contrabbando. Ora sei costretto ad affrontare la guardia. Sottrai 1 punto di Abilità per la durata di questo combattimento, dato che ti trovi disarmato.

Guardia Abilità 6 Resistenza 8

Se vinci, svuoti il tuo contenitore dalla merce di contrabbando. Non hai più bisogno di lavorare per il commerciante, dato che puoi prendere la spada della guardia. Tuttavia, devi lasciare immediatamente lo spazioporto, poiché ben presto avrai tutte le guardie alle calcagna. Vai al **336**.

166

Frughi tra le chiavi della guardia, ma non riesci a trovare quella giusta. I tuoi inseguitori ti raggiungono e ti abbattono senza pietà.

167

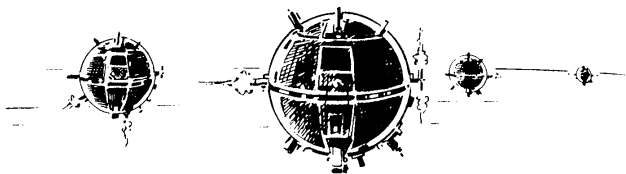
Dici all'Arcadiano di sapere esattamente chi sia Musca, che in questo momento sta borbottando innocente in un angolo della stanza. Gli ricordi che non può ucciderti, dato che sei l'unico che sa manovrare l'astronave, ed aggiungi che intendi comunicare agli altri umani le pericolose informazioni di cui sei in possesso. Hai giocato le tue carte. Come reagirà l'Arcadiano? Vai al **126**.

168

Decidi di fidarti: sicuramente questi uomini devono essere la Resistenza. Racconti loro i dettagli della tua missione, e citi anche i nomi di un paio di terrestri che potrebbero conoscere, per rendere il tuo racconto più plausibile. Quando hai finito, i tre uomini si riuniscono per discutere. Questo è un buon segno: se si trattasse di traditori, a questo punto ti avrebbero già fatto fuori. Finalmente si separano, e Bellatrix parla di nuovo: “Molto bene. Sembri conoscere di più su questa missione di quanto ogni spia Arcadiana potrebbe sapere. C'è un ultimo favore che dobbiamo chiederti: sappiamo che il barista della Scheggia Nucleare è un infiltrato. Devi tornare nel locale ed ucciderlo.” Ti dichiari disponibile a soddisfare la richiesta (vai al **68**), o ti rifiuti (vai al **274**)?

169

La porta del sotterraneo è in critonio rinforzato, a prova di laser, spessa dieci centimetri. Tentare di superarla è fuori discussione! Noti però un piccolo pannello simile a quello che hai visto all'esterno dell'edificio. Se sei a conoscenza del codice d'ingresso, vai al paragrafo che porta la stessa cifra del codice; altrimenti, devi tornare alla stanza del computer (vai al **381**).

170

L'aula in cui si tiene la lezione è ben affollata: il Professor Zacharias sembra essere molto popolare, anche se tu non riesci a capirne le ragioni. La sua materia è la storia, e la sua lezione riguarda le relazioni tra umani ed Arcadiani nel ventiquattresimo secolo. Dopo qualche minuto ti accorgi di prendere sonno…Una pacca sulla spalla ti sveglia di soprassalto: un bidello sta pulendo l'aula, che altrimenti è completamente deserta! Ti affretti verso l'ufficio del Professor Zacharias, ma trovi un messaggio appuntato alla porta: 'Affari urgenti richiedono la mia presenza. Torna domattina alle 11.' Ti allontani, maledicendo la tua sonnolenza: perdi 1 punto di Fortuna, ma recuperi 2 punti di Resistenza per il riposo. Lasci l'università e vai al **235**.

171

Cammini per circa mezz'ora, poi ti fermi per riposare e per ripararti dal caldo: recupera 1 punto di Resistenza. Mentre fissi pigramente il cielo, noti un grosso uccello atterrare sulla parete di roccia sopra di te. Ciò che ti colpisce è che l'uccello sta trasportando un oggetto, che brilla riflettendo i raggi del sole. Desideri dare un'occhiata (vai al **383**), o prosegui nel tuo cammino (vai al **147**)?

172

Dopo diversi tentativi più o meno educati di svegliarlo, decidi di passare dietro al banco della reception per scuotere il portiere. Quando lo raggiungi, tuttavia, la tua attenzione viene attirata da un oggetto scintillante sul pavimento, e ti chini a raccoglierlo: si tratta del grosso bottone di una giacca, decorato dal curioso disegno di un'aquila che stringe una pergamena tra gli artigli. Dalla tua posizione, però, noti qualcos'altro: sotto la sedia dell'Arcadiano c'è una pozza di sangue. Il portiere è stato assassinato! Infili in tasca il bottone, convinto che si tratti di un indizio, e cerchi di allontanarti, ma nella fretta inciampi in uno strofinaccio robotico, che emette un sonoro lamento. Il suono attira l'attenzione delle guardie, che entrano di gran carriera.
"E' morto!" dici balbettando. "Ma era…non è…voglio dire…"
"Assassino!" risponde una delle guardie. "Ti abbiamo colto in flagrante!" I due energumeni si avvicinano, armati di fruste elettriche. Non sembrano disposti ad ascoltare la tua versione dei fatti: dovrai combatterli. Visto che ti trovi ancora dietro al banco della reception, i tuoi avversari possono affrontarti solo uno alla volta, e

non riescono ad attaccarti con le loro code appuntite.

Prima Guardia	Abilità 6	Resistenza 8
Seconda Guardia	Abilità 7	Resistenza 8

Durante il combattimento vedi un umano raggiungervi dal piano superiore. Se vinci, vai al **268**.

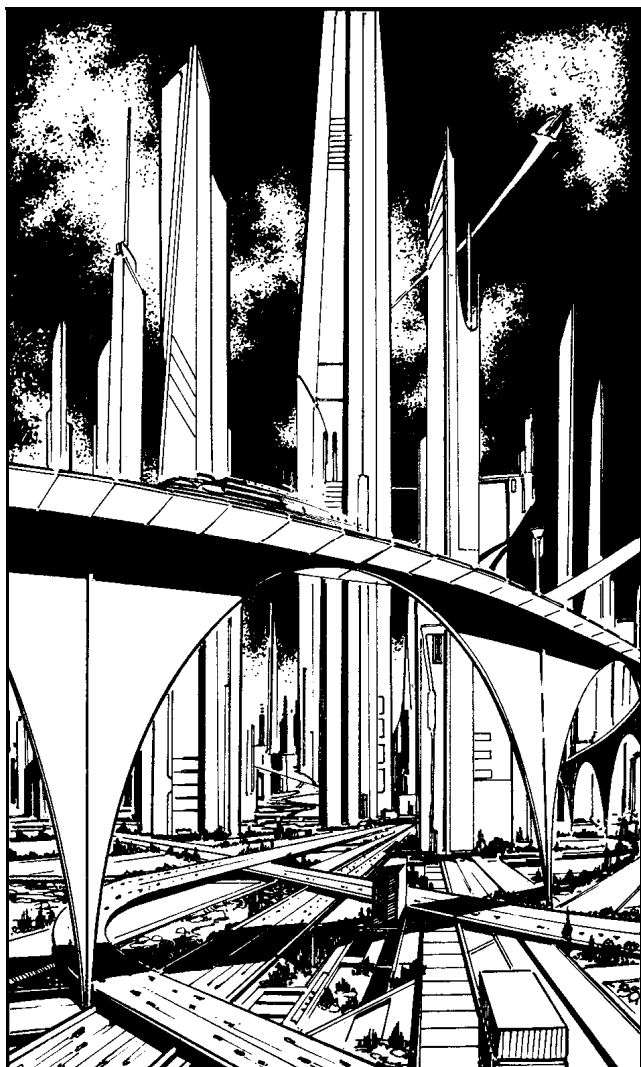
173

Alcuni dei lavoratori umani della struttura indossano uniformi grigie, mentre altri portano divise blu. A chi chiederai dove si trova la stazione agricola? A qualcuno vestito di grigio (vai al **310**), o di blu (vai al **102**)?

174

In pochi secondi ti accorgi di aver fatto centro: una serie di dati riguardano gli 'Attivisti – Effettivi e potenziali'. Sei così immerso nei dettagli che hai scoperto che non ti accorgi delle guardie che stanno sopraggiungendo, se non quando è ormai troppo tardi…

175

"Bene, Mizar," inizi, con aria autorevole, "ora devo andare. Ma prima dimmi ciò che sai del codice del computer Arcadiano."
"Cosa diavolo stai dicendo?" dice Mizar, proprio mentre gli Arcadiani hanno la meglio su Dorado e fanno irruzione nel vostro rifugio. Che tu riesca o meno a sopravvivere all'attacco, hai fallito la tua missione.

176

Con voce inespressiva, il computer ti informa: “Spiacente, ma l’ingresso in città è proibito ai taxi. E’ vietato inquinare l’aria. Dato che siete terrestre, Vi accompagnerò all’ostello.” Perdi 1 punto di Fortuna e vai al **196**.

177

Fuggi all’esterno, in attesa dell’esplosione, e trovi ad attenderti un plotone di Arcadiani del Nord, con le code appuntite che ondeggiano minacciose da una parte all’altra. Stranamente, sembrano capire che stai aspettando qualcosa: non si lanciano immediatamente all’attacco, ma si fermano a vedere cosa sta per succedere. L’esplosione sembra non dover arrivare mai…ma finalmente senti un boato! *In quel momento*, gli Arcadiani attaccano. Qualcosa è andato storto…

178

Anche qui, nella periferia della città, gli edifici sono impressionanti: gli architetti hanno sfruttato pienamente la scarsa gravità di questo pianeta, ed alte torri ed archi si stagliano verso il cielo. La pietra locale è di un azzurro chiarissimo, ma sono stati utilizzati anche diversi materiali sintetici coloratissimi, e l’effetto complessivo è meraviglioso. Nelle vicinanze dell’università si trova il museo archeologico, che hai deciso di visitare, poiché hai sentito dire che è molto interessante.
Il museo è formato da un’unica, ampia stanza, con diverse teche lungo i muri e due file di oggetti in mostra proprio al centro del pavimento. Sull’altro lato della stanza noti una porta chiusa. Accanto all’entrata vedi una guardia armata, un Arcadiano del Sud, che ti chiama; tuttavia non sei preoccupato, poiché sembra solo

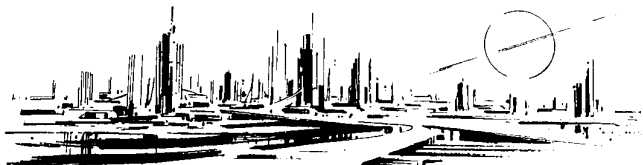
voler scambiare due chiacchiere.
“Una miniera di ziridio nel deserto,” sospira. “In effetti, ho notato che non avete molti visitatori,” rispondi, interpretando correttamente le parole della guardia. L’Arcadiano annuisce, e continua, seguendo un apparente filo logico: “Come è scritto nel *Libro dei Cinque Soli*, ‘Il contatto non costa nulla: se vi è un costo, non è puro contatto.’”
Come risponderai? “No, grazie, credo che darò un’occhiata da solo” (vai al **111**), o “E’ bello trovare qualcuno che prende così seriamente il proprio lavoro” (vai al **19**)?

179

“Così? Terrestre, in me tutte forme. Questa per te.” La figura scintillante all’interno del raggio di luce assume un aspetto orribile, talmente alieno da farti dubitare della sua stessa esistenza. Ti sembra di vedere una creatura con quattro braccia dipanarsi dal corpo: ciascuna è armata con una scimitarra, un’ascia, una mazza, od una falce. I suoi capelli sembrano di fuoco, e sono adornati con un diadema di teste rinsecchite, mentre un cobra è attorcigliato ai suoi fianchi. “Bene, miscredente,” sembra dire l’immagine, con una voce sorprendentemente tranquilla, ma carica di potenza, “io sono Kali, portatrice di vita tramite la morte. Ora devi morire, affinché io possa vivere di nuovo.” Allucinazione o no, devi difenderti da questa potente creatura.

Mutaforma	Abilità 10	Resistenza 14

Se vinci, la creatura riprende la forma di un raggio di luce, che si ritira nell’ombra che avevi visto e scivola

via. Non hai la più pallida idea di che cosa fosse. Vai al **114**.

180

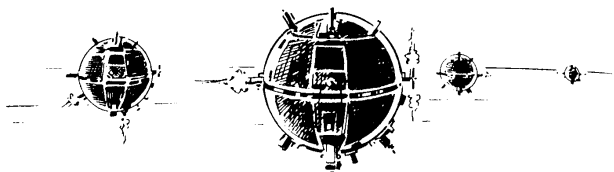
Premi il pulsante e resti in attesa, con il cuore in gola. Non devi aspettare a lungo: diverse guardie si precipitano nella stanza per rispondere al segnale. Non hanno alcun bisogno di chiederti cos'è successo: il tuo aspetto disordinato ed il corpo senza vita del poliziotto valgono più di mille parole. Disperato, estrai la spada, ma vieni travolto dalla schiacciante superiorità numerica. Hai fallito la tua missione.

181

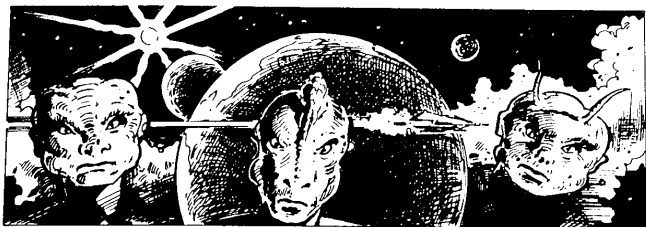
Cammini per più di mezz'ora in direzione sud, cercando disperatamente un riparo qualsiasi dalla gelida notte. Ma è tutto inutile: la brusca diminuzione di temperatura ti sorprende ancora all'aperto. Cadi al terreno, come abbattuto da una mazzata.

182

Passi alcuni minuti piacevoli, mangiando (sottrai 20 crediti e recupera 2 punti di Resistenza) e chiacchierando con gli studenti; restano affascinati nell'apprendere che provieni dalla Terra, che loro considerano una via di mezzo tra il paradiso ed un insediamento dell'età della pietra. Discuti con loro che in realtà essa non rappresenta nessuno di questi luoghi. Mentre ti appresti ad andartene, uno studente con una spilla raffigurante un grosso occhio nero si alza in piedi ed inizia un discorso. Prima che lo studente sia riuscito a dire più di qualche parola, gli altri insorgono: in breve si genera una piccola rivolta. Non è nulla di serio, ma ti fa perdere qualche minuto prezioso. Raggiungi in fretta l'ufficio del Professor Zacharias, ma trovi solo un messaggio alla porta: 'Affari urgenti richiedono la mia presenza. Torna domattina alle 11.' Ti allontani, maledicendo la sfortuna (perdi 1 punto di Fortuna), e lasci l'università (vai al **235**).

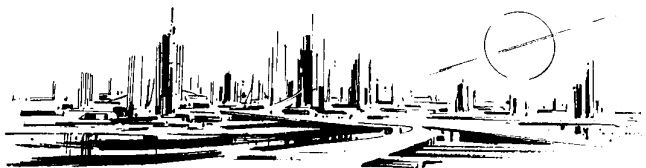
183

Ti nascondi nelle ombre, osando appena respirare…ed i tuoi inseguitori ti passano oltre, proseguendo sul pavimento mobile principale. Percorri i vicoli tortuosi, senza perdere di vista il percorso della monorotaia che ti guida lungo la strada per l'albergo. Vai al **285**.

184

"Mi dispiace, amico," dice il portiere, "ma non mi lasci scelta." Senza il minimo preavviso, e prima che tu possa reagire, ti sferra un potentissimo pugno, spezzandoti la trachea. Probabilmente questo gesto gli ha consentito di proteggere le operazioni dei ribelli su Tropos, ma tu non lo saprai mai…

185

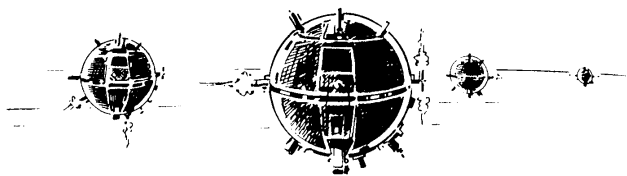
Ci sono pochissimi umani su Arcadia, e tu non hai tempo da perdere. Ti avvicini al primo umano che incontri e gli chiedi la strada per l'edificio del computer. L'uomo ti indica la direzione con entusiasmo, felice di aiutare uno straniero a trovare il centro dell'Impero. Se ti rechi immediatamente all'edificio, vai al **219**; se stai cercando un arsenale, e desideri chiedere a quest'uomo dove si trovi, considerando che probabilmente non incontrerai altri umani, vai al **284**.

186

Prosegui lungo un corridoio polveroso. La statua di un orribile, antico idolo appare all'improvviso nell'oscurità, spaventandoti per un attimo: perdi 1 punto di Fortuna. Ora puoi imboccare un passaggio che si apre verso sud (vai al **384**), o continuare dritto (vai al **254**).

187

Chiedi all'uomo se può fornirti un pass per il servizio di navetta verso l'insediamento agricolo (vai al **385**), o se è in grado di procurarti una spada (vai al **286**)?

188

Ti schiarisci la gola. Nessuna risposta. Dici dunque a voce alta: "Ehi! Mi scusi!" Nessuna risposta. Aspetterai di essere notato (vai al **29**), o tenterai ancora di attirare la sua attenzione (vai al **172**)?

189

L’uomo ti ringrazia e ti offre del cibo, che accetti con entusiasmo: recupera 3 punti di Resistenza. Mentre mangi, l’uomo ti racconta di lavorare come operaio nel vicino insediamento agricolo, e di essere stato sorpreso a rubare del cibo per integrare i suoi miseri pasti. Ora non può più tornare indietro. Gli spieghi che nel giro di pochi giorni potrebbe ritrovarsi libero dai suoi padroni, e gli chiedi se conosce qualche membro della Resistenza. Purtroppo l’uomo non è in grado di aiutarti, ma ti informa che a quest’ora del giorno non ci sono umani nell’insediamento: sono tutti nei campi a lavorare. Ti indica quindi la strada per raggiungere l’insediamento agricolo. Recupera 1 punto di Fortuna e vai al **114**.

190

Corri tra le labirintiche strade della città, ma dovunque tu vada, il robot ti segue, regolando la sua velocità sulla tua, e restando fuori dal raggio d'azione delle scosse devastanti che emette ad intervalli irregolari. Capisci che, se continuerai a fuggire, ti stancherai presto senza ottenere niente. Non puoi fare altro che fermarti ed affrontare la macchina.

Combattente della Strada   Abilità 9   Resistenza 16

I suoi attacchi si fanno più potenti a mano a mano che gli edifici circostanti si indeboliscono. Il primo colpo che il robot ti infliggerà ti causerà la perdita di 2 punti di Resistenza, il secondo di 3 punti, il terzo di 4, e così via, mentre pezzi di intonaco sempre più grossi ti colpiscono. (Puoi usare la Fortuna nel solito modo, e la perdita di Resistenza verrà ridotta di 1 punto ogni volta che lo farai.) Se conduci il combattimento nel solito modo e vinci, vai al **309**. Ma forse la macchina ha qualche punto debole…Lancia due dadi. Se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **282**; se è superiore, vai al **227**.

191

Durante il viaggio per Halmuris, puoi recuperare punti di Resistenza equivalenti alla metà del tuo attuale punteggio di Resistenza, arrotondando per difetto, senza superare il tuo punteggio *iniziale*. Fai mente locale circa i problemi che devi risolvere: ti trovi senza spada e senza equipaggiamento, sebbene tu abbia ancora il tuo denaro e disponga di un contenitore anti-gravità di riserva a bordo della tua astronave. Halmuris è un piane-

ta desolato: il territorio è selvaggio e montuoso, e diversi rilievi sono in realtà vulcani attivi. Si tratta di un pianeta tuttora sconvolto dagli ultimi, violenti stadi della creazione: la temperatura è elevatissima durante il giorno, e mortalmente gelida di notte, dopo che il sole blu è tramontato all'orizzonte e le tre lune del pianeta compaiono nel cielo. Inoltre, le lune causano violente maree: se ti capitasse di passare una notte all'aperto su Halmuris, dovresti cercare un posto tiepido e lontano dall'acqua! Gli abitanti del pianeta vivono in piccoli insediamenti, che inizialmente ospitavano stabilimenti scientifici, nei pressi dello spazioporto, ammassati sull'esteso altopiano che sorge nell'emisfero sud: questo consente di evitare le violente ondate che sferzano le aree pianeggianti, percorse da scoscesi ed inospitali dirupi.
Il computer ti fornisce tutte queste indicazioni, e ti informa anche che gli abitanti alieni del pianeta sono per la maggior parte Arcadiani Centrali, che si sono ovviamente impadroniti degli impianti scientifici situati su Halmuris. Tutto ciò che sai riguardo il capo della Resistenza è che lavora come assistente presso l'insediamento di ricerca agricola.
Scendendo su Halmuris, senti il tuo corpo stranamente pesante: l'elevata gravità di questo pianeta ti causa la perdita di 1 punto di Abilità, per l'intera durata della tua permanenza. Questo impaccio rende l'acquisizione di un'arma ancora più urgente. Contrariamente a quanto ti saresti aspettato, non ci sono dogane né uffici immigrazione; ti viene invece ordinato di non allontanarti dall'area dello spazioporto fino al termine delle operazioni di scarico della tua stiva, e di attendere fino al giorno seguente, quando il tuo passeggero sarà pronto

per imbarcarsi. Ora è pomeriggio inoltrato, e restano ancora quattro ore prima del tramonto. Ti dedichi immediatamente alla ricerca di una spada (vai al **273**), o cerchi di informarti circa l'ubicazione dell'insediamento agricolo (vai al **173**)?

192

La tua azione è encomiabile, ma la tua nobiltà d'animo ti ha condotto alla rovina. Vieni condotto a passo di marcia al quartier generale della polizia Arcadiana. Prima di morire tra le più atroci agonie confesserai tutto: i nomi che hai saputo, lo scopo della tua missione, le tue relazioni con la SAROS. Hai fallito miseramente.

193

Riesci appena ad evitare di cadere sulle spine acuminate della pianta. Ti rialzi in piedi e penetri nell'oscurità della caverna. Vai al **100**.

194

Conduci la monorotaia al parco pubblico, e vedi il cameriere nei pressi dell'entrata principale. “Ti stavamo aspettando,” ti spiega. “La Terra ha mandato un altro ‘mercante’ ad avvisarci del tuo arrivo. Non conosco i dettagli della tua missione, ma so che devi incontrare il nostro capo. Io non so chi egli sia, visto che il nostro metodo di lavoro prevede la conoscenza unicamente del

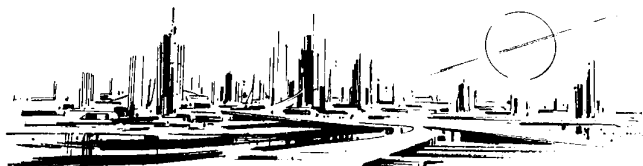
proprio immediato superiore, ma credo che potrai trovarlo all'università." Lo ringrazi di cuore: recupera 1 punto di Fortuna. Ti dirigi rapido alla stazione della monorotaia proprio davanti all'ingresso dell'università. Entri senza esitare (vai al **146**), o attendi qualche minuto all'esterno (vai al **178**)?

195

Ti fermi un attimo per pensare. Capisci che potrebbe non essere un robot, e che la sua voce metallica derivi da qualche sistema di traduzione simultanea. Cosa può essere questo *zplaran* di cui parla? Sembra conoscere l'Arcadiano a sufficienza da poter chiamare con il loro nome tutti gli oggetti di uso comune. Se hai un'asta, od una sonda mentale, potresti cercare di capire se uno di questi è l'oggetto che la creatura sta cercando. Proverai con l'asta (vai al **267**), o con la sonda (vai al **226**)? Se non hai nessuno di questi oggetti, o preferisci non rischiare, vai al **179**.

196

L'ostello è uno stabile semi-derelitto, pieno di pulci…e le pulci di Tropos vanno viste per crederci! Due Arcadiani del Nord montano di guardia all'ingresso, ed all'interno un Arcadiano Meridionale piuttosto trasandato è seduto su una sedia, appoggiato al muro, ap-

parentemente addormentato. Che strano! Nessun portiere robot, né controlli computerizzati all'ingresso. Persino l'esterno sembra così antiquato! Nessun sistema di monorotaie, pubblico o privato, solca il cielo, e gli edifici fatiscenti si direbbero risalire al tardo ventunesimo secolo. Per non parlare dell'inquinamento! Incredibile come su questo pianeta non siano ancora riusciti ad eliminarlo! Un cartello sul muro recita: 'Ricordate: l'accesso in città è proibito ai veicoli. I trasgressori saranno perseguiti a norma di legge.' Una soluzione primitiva per un problema primitivo.
Aspetti che il receptionist noti la tua presenza (vai al **29**), o tenti di richiamare la sua attenzione (vai al **188**)?

197

L'uomo in grigio ti guarda terrorizzato, quindi scivola lungo un passaggio e sparisce alla vista. Decidi di chiedere ad un addetto in divisa blu (vai al **217**), o cerchi di impadronirti della spada di un Arcadiano (vai al **16**)?

198

Se lo desideri, puoi provare ad usare *uno* dei seguenti oggetti, se sono in tuo possesso. Altrimenti, torna al paragrafo di cui hai preso nota e continua a combattere.

Una lattina di olio da motore (vai al **256**).
Una sirena manuale (vai al **21**).
Una lampada stroboscopica
al benelofosfato (vai al **79**).

199

Percepisci il passo pesante di piedi Arcadiani sul terreno, proprio mentre elimini freneticamente gli ultimi cavi di ferro per poter finalmente uscire. Ma la fretta ti ha giocato un brutto scherzo, ed il buco che hai praticato nella rete è troppo stretto: vi rimani incastrato, una facile preda per i tuoi assalitori. La tua missione termina qui.

200

Con orrore, noti che nello spazioporto si erge un gigantesco ologramma identificativo a tua immagine. Sotto vi è la scritta: ‘NEMICO DELL’IMPERO’. La somiglianza, tuttavia, non è perfetta: l’Arcadiano in fuga deve averti visto solo di sfuggita e da lontano. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **318**; se sei sfortunato, vai all’**83**.

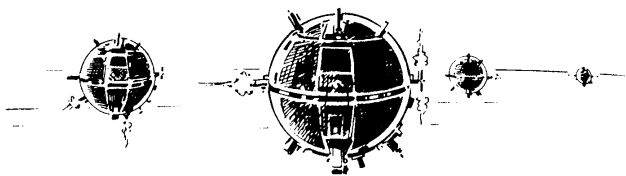
201

La guardia intasca i 500 crediti (sottraili dal Foglio d’Avventura), e sembra disposta ad aprirti la porta. Tuttavia, la tua offerta in vile denaro ha offeso il suo senso del dovere Radiciano. Vai all’**85**.

202

Guardi Mehita negli occhi: è poco più giovane di te, ma tra le vostre esperienze c'è un abisso. Senti di non poter parlare con lei di alcun argomento serio, quindi borbotti qualcosa e ti allontani. Ti dirigi al Piano delle Arti, se non l'hai già visitato (vai al **258**), o lasci l'università (vai al **235**)?

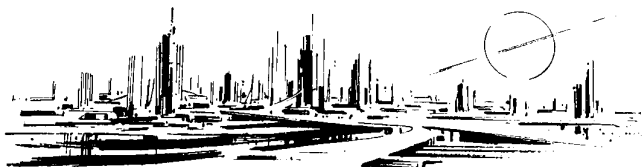
203

Vai al **177**.

204

La Scheggia Nucleare si trova nello scantinato della vecchia videoteca di Adolpho. Un segnale al neon, privo di diverse lampade, pubblicizza ancora l'ultima uscita, una commedia fantascientifica del ventesimo secolo chiamata 'Star Trek'. Scendi gli scalini che conducono all'entrata del locale, e bussi alla porta. Un volto umano appare dallo spioncino. "Cosa vuoi?" chiede, con tono aggressivo. "Entrare nel locale, ovviamente," rispondi. "Chi ti ha invitato, straniero?" chiede il portiere, accentuando l'ultima parola. Cosa rispondi?

"La SAROS"?	Vai al **287**.
"Bellatrix"?	Vai al **240**.
"Il Gran Visir di Tropos"?	Vai al **45**.
"Nessuno, vengo dalla Terra"?	Vai al **326**.

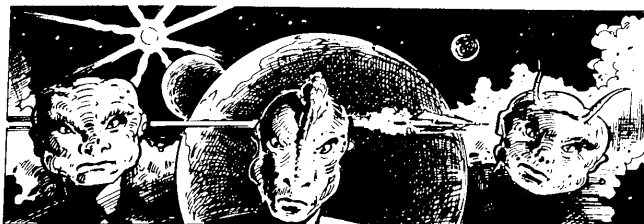
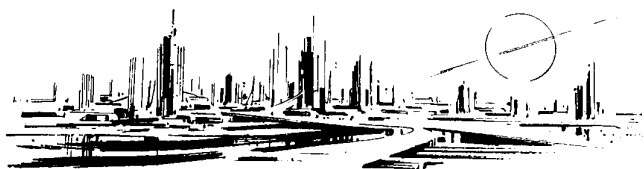
205

Sei caduto vittima dell'ultima trappola che il computer ti ha teso: il controllo sull'intera razza Arcadiana. La macchina si è dimostrata più intelligente di te: ti ha indotto ad abbassare le difese, ed ora sarai suo schiavo per sempre.

206

La guardia non si aspettava il tuo attacco, così riesci a colpirla indisturbato. Dato che stai combattendo senza armi, devi lanciare un dado: se ottieni 6, mandi immediatamente il tuo avversario fuori combattimento; se ottieni un altro risultato, devi affrontarlo.

Guardia	Abilità 7	Resistenza 8

Se lo sconfiggi, puoi prendere la sua spada. Vai al **131**.

207

Riprendi lentamente conoscenza. La prima sensazione che riesci a percepire è un feroce mal di testa (perdi 2 punti di Resistenza, oppure 3 punti se oggi non hai mangiato). Subito dopo ti rendi conto che, anche quando apri gli occhi, non riesci a vedere altro che l'assoluta oscurità. Quando capisci di non essere diventato cieco, ma di trovarti in un posto completamente buio, ti rialzi in piedi. Immediatamente una brillante luce ti colpisce gli occhi, e l'istinto ti fa coprire il volto con un braccio. Nella luce accecante riesci appena a distinguere tre sagome umane, due delle quali sono al fianco della terza, che si trova seduta ad un tavolo.

Una donna, presumibilmente la persona seduta, ti apostrofa: "Sembri saperne parecchio su di noi. Questo può significare solo due cose: o sei una spia Arcadiana, o sei uno di noi proveniente dalla Terra. In quest'ultimo caso, ti chiedo scusa per il brusco trattamento che ti abbiamo riservato, ma sono sicura che ti rendi conto della sua necessità. Ora spiegaci cosa fai qui."
"Sto cercando Bellatrix," inizi.
"Quindi conosci il mio nome in codice," esclama. "Tuttavia, questo non prova niente: tra di noi potrebbe esserci un infiltrato."
Ti trovi in una situazione spinosa: non sono convinti che tu appartenga davvero alla SAROS, ma allo stesso

tempo come puoi tu essere sicuro che essi siano ribelli? Cercherai di convincerli della tua identità (vai al **168**), o chiederai prima prove sulla loro appartenenza alla Resistenza (vai al **105**)?

208

Trovi sorprendentemente facile inoltrarti tra il fogliame: i viticci sembrano aprirti un varco, per poi richiudersi alle tue spalle. Questo fenomeno ti mette a disagio. Ti allontani dall'arbusto prima che sia troppo tardi (vai al **327**), o prosegui verso il centro (vai al **161**)?

209

Non puoi più stare al Palazzo di Porky, ma riesci a trovare un altro albergo economico al costo di 75 crediti. Perdi comunque 2 punti di Fortuna per il rimorso di avere ucciso un compagno umano. Vai al **74**.

210

Spieghi all'Arcadiano che la corda ti serve per scalare i picchi rocciosi di Halmuris, e che intendi servirti dello scanner per controllare il sistema di riscaldamento della tua astronave. Purtroppo l'ispettore non sembra credere alle tue parole: la presenza di *due* oggetti così insoliti ha destato i suoi sospetti. Lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **396**; altrimenti, vai al **160**.

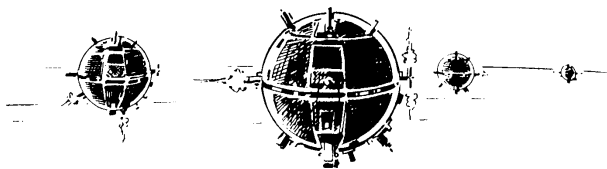
211

Per quanto tu ti dibatta, non riesci a liberarti. Tuttavia, il fatto che i tuoi aggressori siano ladri ti suggerisce un'idea. "Sentite," dici, "vi siete già presi la mia spada, che di questi tempi è un'arma rara e preziosa. Se mi lasciaste andare, vi assicuro che nessuno lo saprà." I due si scambiano sguardi avidi, ma non ti rispondono ancora. Decidi di offrire loro anche una cospicua mancia per il disturbo (vai al **91**), o aspetti la loro decisione (vai al **72**)?

212

"Come? Ah, sì," bofonchia; in quel momento, uno spasimo di dolore gli contorce il volto. "Chi sei tu? Cosa sto facendo qui? Sei un *umano*! Guardie!" Questo Arcadiano è decisamente confuso. Ovviamente, non arriva nessuna guardia, ma le sue grida attirano nel corridoio l'altro Arcadiano, che impugna un faser!

"Cosa succede, Musca?" chiede al primo Arcadiano, ma quello non risponde. "Il tuo amico ha mal di testa. Avviserò il robot medico," dichiari per tranquillizzarlo.

Il secondo Arcadiano riconduce Musca nella loro stanza, e noti che non rinfodera il suo faser. Sempre più strano: i faser vengono utilizzati sono in circostanze altamente pericolose. Forse l'Arcadiano confuso è strettamente sorvegliato…La mattina seguente, tenti di scoprirne di più (vai al **290**), od aspetterai un momento più propizio (vai al **247**)?

213

Quando giungi allo spazioporto, noti che tra la folla si confondono numerosissime guardie Arcadiane. Se hai permesso che un Arcadiano fuggisse dalla strada di Grus, vai al **200**; altrimenti, vai al **318**.

214

Credevi che il segretario fosse un umano, invece ti trovi davanti un massiccio Arcadiano del Sud. E' chiaro: gli Arcadiani vogliono tenere le schede sotto controllo. Il segretario ti guarda sorpreso: non hai certo l'aspetto di un comune studente. "Posso aiutarla?" chiede, mentre le sue antenne si agitano minacciose. Lo attacchi, per poi dare un'occhiata alle schede (vai al **107**), o lasci perdere, pensando che in fondo non ne varrebbe la pena (vai al **58**)?

215

Devi combattere l'Arcadiano.

Guardia	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, puoi prendere la granata. Vai al **320**.

216

Con le lacrime agli occhi, tossendo a causa del fumo, tenti di fuggire. Corri e salti, zigzagando tra i cespugli in fiamme. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **323**; se sei sfortunato, vai al **389**.

217

Scegli il tuo uomo con molta cura, cercando tra coloro che sembrano forti ed indipendenti. Finalmente un soggetto del genere si allontana dal gruppo nel quale si trovava, e si dirige lungo un corridoio. Lo raggiungi dopo qualche metro, e vai dritto al punto: “Qualunque cosa tu faccia, non mostrarti sorpreso,” inizi. “Ho bisogno di una spada. Puoi aiutarmi?” L’uomo ti squadra da capo a piedi, e risponde: “No, non posso. Ma conosco qualcuno che potrebbe. Vieni con me.” Lo segui (vai al **399**), o lasci perdere e cerchi una spada da qualche altra parte (vai al **137**)?

218

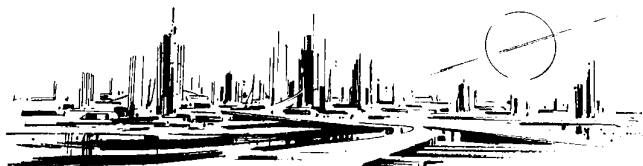
“In realtà, state dicendo tutti la stessa cosa,” dichiari. Gli studenti ti fissano con disapprovazione. Avresti dovuto evitare di intrometterti: questi ragazzi discutono perché sono amici, non perché siano realmente in disaccordo. Gli studenti si allontanano freddi, e tu puoi decidere di recarti al Piano delle Arti, se non l’hai già fatto prima (vai al **258**), oppure lasciare l’università (vai al **235**).

219

Il compimento della tua missione si avvicina a grandi passi. Hai raggiunto l’esterno del lungo, basso edificio che ospita il computer regina, ma sei sicuro che un plotone Arcadiano si sia già lanciato al tuo inseguimento. Sul muro nei pressi dell’entrata trovi un pannello con uno schermo a cristalli liquidi e due pulsanti, numerati 1 e 0. Sei giunto alla meta. Hai trovato il codice? Dovrai convertirlo in cifre decimali per aprire la porta, e recarti al paragrafo corrispondente. Se il paragrafo che

leggi non ha alcun senso, hai inserito il codice sbagliato, e vieni catturato dal plotone Arcadiano. Di seguito troverai una tabella per convertire il codice binario in decimale.

Decimale	256	128	64	32	16	8	4	2	1
Binario									

Scrivi il codice binario negli spazi vuoti. La cifra decimale in corrispondenza delle caselle in cui scriverai un 1 è rilevante, mentre puoi ignorare i numeri corrispondenti alle caselle segnate con lo 0. Somma tra loro le cifre decimali rilevanti: il totale rappresenta l'equivalente decimale del codice binario.

220

Le guardie ti permettono di entrare senza farti perdere altro tempo. Una volta nello spazioporto, ti liberi dal travestimento e torni alla tua astronave. Vai al **78**.

221

Ti ritrovi in un magazzino, dal quale si aprono altre uscite sul muro ad est e su quello ad ovest. Prosegui verso est (vai al **186**), o verso ovest (vai al **324**)?

222

Speri di aver fatto la scelta giusta. Vai al **400**.

223

"E va bene," dice finalmente Grus. L'uomo ti libera, e si impossessa rapidamente della tua spada. "Ora ti consiglio di non scherzare, o vedremo se la tua spada funziona." Porgi ai ladri i 500 crediti promessi, fingendo di cercare gli ultimi cento crediti nella cintura con un espressione abbattuta per evitare che i furfanti si accorgano che ne hai altri. Cancella 500 crediti dal tuo Foglio d'Avventura. Mentre Grus ti mette alla porta pungolandoti con la spada, senti Indus parlare al visafono con la polizia, descrivendo dettagliatamente la tua posizione. Ti allontani velocemente e torni sulla strada principale. Finché non troverai un'altra arma, dovrai condurre tutti i combattimenti secondo le regole del combattimento senza armi. Vai al **132**.

224

Un misterioso sesto senso avvisa la guardia della tua presenza, e l'Arcadiano si volta per affrontarti. Per questo combattimento, poiché sei disarmato, devi sottrarre 1 punto di Abilità.

Guardia Arcadiana	Abilità 6	Resistenza 10

Se vinci, puoi impadronirti della sua spada, ma ora devi lasciare immediatamente lo spazioporto. Vai al **336**.

225

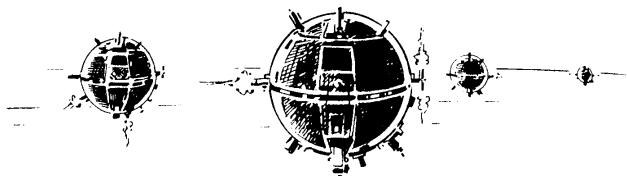
Improvvisamente, avviene un miracolo: numerosi umani escono dagli edifici vicini, bersagliando gli Arcadiani con mattoni e tegole dei tetti, e lanciandosi al loro inseguimento. Sebbene pochi di loro dispongano di armi che non siano bastoni, riescono facilmente ad avere la meglio sugli Arcadiani. Ti unisci alla lotta e fai il tuo dovere, subendo la perdita di 2 punti di Resistenza ma recuperando 1 punto di Fortuna per essertela cavata.
Dopo il combattimento, stanco e dolorante, ma sorridente, ringrazi i tuoi salvatori. Alcuni di essi sono già scomparsi, mentre altri stanno bussando alla porta della casa di Grus. Ti spiegano che sei stato seguito sin dalla tua disavventura allo spazioporto. "Tutti coloro che vengono maltrattati dagli Arcadiani sono nostri potenziali amici," dichiara un uomo, che si direbbe il capo. "Ma ora ti condurremo da Bellatrix: dobbiamo saperne di più su di te."
"Era proprio lì che volevo andare!" esclami.
"Questo lo vedremo," risponde l'uomo, laconico.
Ruvide mani ti bendano. Vieni condotto in una delle case vicine, giù per una scala, e perdi traccia dei tuoi

progressi. Ti fanno percorrere lunghe gallerie che svoltano in continuazione ed attraversi diverse porte che conducono al sistema fognario, a giudicare dall'odore, dall'umidità e dalla strana eco dei tuoi passi. La Resistenza su Tropos sembra effettivamente avere la propria sede nel sottosuolo, e dispone di un sistema di abitazioni collegate. All'improvviso, e senza avvertimento, vieni colpito pesantemente sulla nuca, e perdi conoscenza. Vai al **207**.

226

"E' questo che stai cercando?" chiedi, porgendo la sonda mentale. Per tutta risposta, la luce sembra farsi più intensa, ed un raggio incandescente improvviso ti fa cadere la sonda. Ti allontani stupito, mentre la sonda viene liquefatta dal calore del raggio. Se hai l'asta, potresti provare con quella (vai al **267**); se preferisci di no, o se non ne sei in possesso, vai al **179**.

227

Se il robot ha un punto debole, tu non riesci a scoprirlo: hai troppo poco tempo, ed i suoi attacchi sono incalzanti. Devi tornare al **190** e combattere normalmente.

228

L’onda d’urto dell’esplosione di ziridio ti fa perdere conoscenza: perdi 2 punti di Resistenza prima di andare al **46**.

229

“Sospetti forse qualcosa?” chiede Grus. “E’ questo il modo di ringraziarmi? Bene, allora entra pure.” La porta viene aperta da un altro uomo, che lancia uno sguardo furtivo ad entrambi i lati della strada prima di condurvi all’interno e richiudere la porta dietro di sé.
Ti trovi in una stanza scarsamente ammobiliata. Sembrerebbe tutto innocuo, ma la tua elevata sospettosità viene messa in allarme. In quel momento, Grus grida: “Prendilo! Ma stai attento, è armato!” Prima che tu possa reagire, Grus e l’altro uomo ti immobilizzano contro il muro e si prendono la tua spada, lanciandola sul pavimento della stanza, tenendosi le mani libere per tenerti meglio fermo dove sei.
“Una bella trappola, eh?” ridacchia Grus. “Sebbene mi dispiaccia, in un certo modo. Io ed il mio amico Indus siamo ladri, ma un giorno siamo stati beccati dai porci alieni,” spiega, usando le ultime parole con disprezzo. “Così ora siamo costretti a fare loro da spie, altrimenti ci ammazzerebbero. Suppongo che con questo abbiamo pagato il nostro debito, caro Indus.”
Tenti di liberarti con tutte le tue forze. Lancia un dado. Se ottieni 1, 2 o 3, vai al **211**; se ottieni 4, 5 o 6, vai al **113**.

230

L'Arcadiano, il cui nome risulta essere Musca, è in evidente stato confusionale: passa dall'essere amichevole all'essere sospettoso in un batter d'occhio. Indagando in maniera discreta, scopri poco per volta che qualcosa non va nel ricevitore empatico impiantato nel suo cervello, che lo collega al computer Arcadiano. Ha ricoperto diversi incarichi importanti, su Halmuris come sulla stessa Arcadia; supponi quindi che le costanti decisioni che simili impieghi comportano abbiano iniziato a liberare la sua mente dall'asfissiante stretta del computer. Gli effetti collaterali includono feroci mal di testa, ed un costante senso di colpa e di confusione. Se agisci con attenzione, ti trovi davanti ad una probabile fonte di preziose informazioni: recupera 1 punto di Fortuna. Prima che tu possa fargli altre domande, senti bussare alla porta, e la voce dell'altro Arcadiano: "Per caso, il mio amico si trova lì?" Il suo tono accondiscendente ti mette immediatamente in guardia. Ammetti che Musca è con te (vai al **361**), o neghi (vai al **379**)?

231

La guardia si ferma davanti alla porta dell'arena. "I due mostri che dovrai affrontare," ti spiega, "sono un Laphodorm ed uno Scabrok, ed entrambi sono stati allevati unicamente per questi giochi. Il Laphodorm è una specie nuova, ed io non la conosco. Lo Scabrok, invece, per quanto sia potente, ha una debolezza: si distrae facilmente. Non riuscirai ad ingannarlo due volte, ma se riuscirai a distrarlo potrai colpirlo liberamente." Prima che tu riesca a ringraziarlo, e a chiederti perché ti abbia dato queste informazioni, il secondino apre la porta e ti spinge oltre, dopo averti dato una spada per combattere

le bestie. Le dritte della guardia ti permettono di recuperare 1 punto di Fortuna. Se ti troverai ad affrontare lo Scabrok, vai al **262** (segnati questo numero) quando ti verrà chiesto se conosci il suo punto debole. Ora, vai al **313**.

232

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, riesci a compiere la discesa senza difficoltà; se sei sfortunato, perdi l'appiglio a pochi metri dal suolo, e le escoriazioni ti fanno perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **147** per proseguire il tuo viaggio.

233

Serpeggi abilmente tra i passanti, e ti infili su e giù per stretti vicoli bui. Finalmente riesci a seminare la pattuglia, al costo di 1 punto di Resistenza. Quando ti rendi conto di essere in salvo, ti butti al suolo in una stradina isolata. Dopo un po', capisci che ora puoi solamente tornare all'ostello e ritentare domani, così fai per rialzarti. In quel momento, una porta alle tue spalle si apre, e rudi mani ti immobilizzano. Tenti di reagire (vai al **156**), o ti senti troppo debole ed abbattuto per opporti (vai al **272**)?

234

Uno degli Arcadiani rimanenti è un Settentrionale, quindi dovrai lanciare un dado extra per ogni scontro nel quale egli resterà in vita: se ottieni un 5 o un 6, l'Arcadiano riuscirà a colpirti con la sua coda, causandoti la perdita di 2 punti di Resistenza, indipendentemente dal risultato dello scontro. Dovrai affrontare i due contemporaneamente, dunque devi scegliere quale dei due attaccare, e condurre contro questo avversario un normale scontro. L'altro riesce ad attaccarti liberamente: calcola come di consueto le vostre Forze d'Attacco, ma se la tua è superiore non succede niente, mentre se è inferiore il suo attacco è andato a segno.

Arcadiano del Nord   Abilità 6   Resistenza 8
Secondo Arcadiano   Abilità 6   Resistenza 6

Se vinci, vai al **381**.

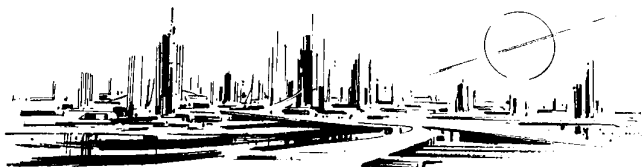
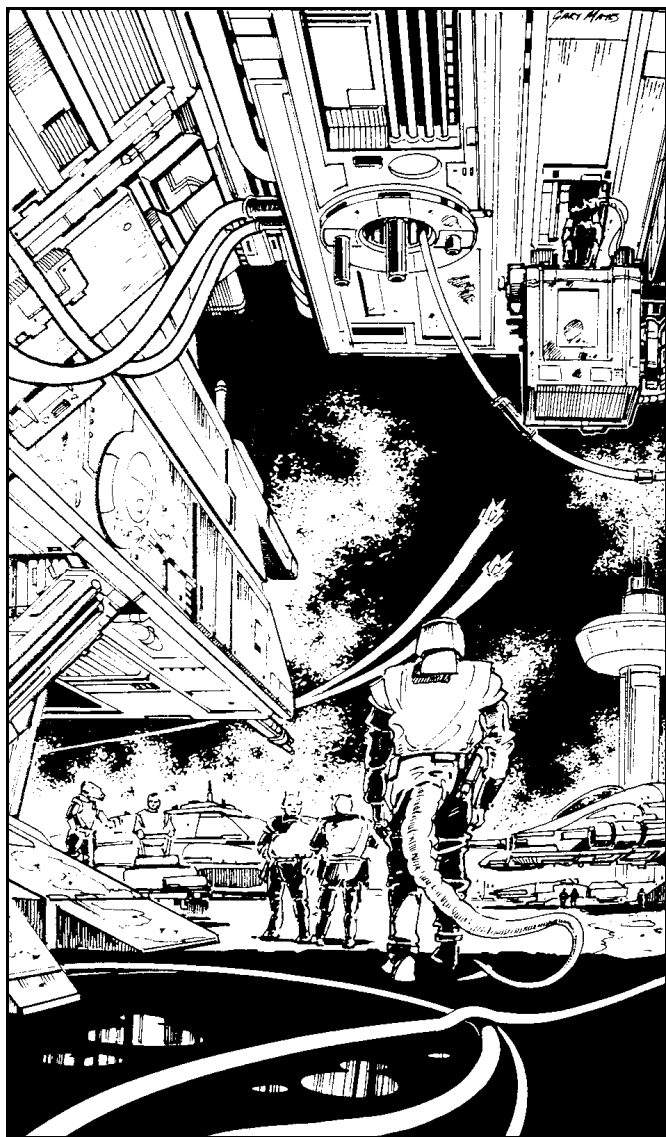
235

Decidi di tornare all'albergo. Se oggi allo Zodiaco hai avuto a che fare con il Capo della Polizia, capisci che è meglio trasferirsi al Palazzo di Porky. Durante il viaggio in monorotaia, hai l'impressione di essere seguito; effettivamente *c'è* un veicolo dietro di te, ma su un efficiente sistema di monorotaie è una cosa normale. Decidi comunque di raggiungere la prossima stazione e scendere dal veicolo (vai al **162**), o prosegui verso l'albergo, convinto di essere in salvo lì come in qualunque altro posto (vai al **27**)?

236

La sagoma ti parla: “Terrestre, dove *zplaran*?” L’ultima parola suona più o meno in questo modo, ma non riesci a capirla. La voce è stranamente atona e metallica, e certamente non può appartenere ad alcuna creatura vivente che sei in grado di immaginare. Forse si tratta di una specie di robot; se è così, forse potresti attaccarlo. Puoi decidere di fare così (vai al **179**), o cercare di rispondergli, mentre ti si avvicina sempre più (vai al **195**).

237

“Non so come sia sulla Terra,” si intromette un uomo del gruppo, “ma qui su Tropos non è educato rifiutarsi di bere con gli *amici*.” La sua voce ha assunto un tono decisamente sgradevole. Rispondi alla provocazione (vai al **35**), o ti rassegni e bevi il drink (vai al **322**)?

238

Il ‘lavoro’ consiste nel rubare alcuni beni di lusso che facevano parte del carico della tua stessa astronave. Una simile richiesta conferma i tuoi sospetti: hai a che fare con un commerciante del mercato nero. Il primo viaggio non riserva problemi, giacché le guardie non trovano nulla di strano nel vederti entrare nella tua stessa nave. Devi tuttavia compiere altri tre giri, prima che il commerciante sia soddisfatto. *Tenta la fortuna* tre volte. Se sei sfortunato almeno una volta, vai al **165**; altrimenti, vai al **96**.

239

Bussi alla porta dell’ufficio del Professor Zacharias. “Avanti,” risponde. Entrando, scopri che il professore sta uscendo per tenere una lezione. “Ho molta fretta,” dice. “Cosa vuoi?” Gli spieghi che Mehita ti ha suggerito di fargli visita. Il professore ti guarda intensamente per qualche istante. “Davvero? Lei in persona?” mormora pensoso. “Ho molta fiducia nell’opinione che Mehita ha delle persone. Purtroppo, ora non ho tempo: torna qui dopo la lezione, tra un’ora.” Decidi di seguire la lezione del professore (vai al **170**), o di attendere al bar dell’unità studentesca (vai al **182**)?

240

“Chi? Ma vattene!” ordina il portiere. Farai come ti dice (vai al **95**), oppure, se sei ancora in possesso della tua spada laser, tenterai di forzare la porta (vai al **366**)?

241

Le tue sollecitazioni hanno spinto l'Arcadiano al limite, ed il suo corpo collassa al suolo. Ora non puoi fare altro che attendere un robot di passaggio. Vai al **278**.

242

Prima che tu riesca ad avvicinarti all'Arcadiano in fuga, questo riesce a raggiungere la strada principale ed a ricongiungersi con una pattuglia di commilitoni, tutti Arcadiani del Nord. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **132**; se sei sfortunato, vai al **52**.

243

Passi dietro al masso e ti lanci all'attacco, con la spada in pugno. Sembra che l'Arcadiano abbia finalmente preso una decisione, visto che tiene la frusta alta sulla testa dell'uomo rannicchiato, ma il volto dell'aguzzino si contrae in un'espressione ridicola quando lo sorprendi con il tuo attacco. Ora le sue attenzioni sono tutte su di te.

Arcadiano Centrale	Abilità 7	Resistenza 8

Non è particolarmente forte, ma è agile ed astuto. La prima volta che riesce a colpirti, tira un dado. Se il risultato superiore a 3, è riuscito a gettarti un pugno di sabbia negli occhi, e devi sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco per i due scontri successivi. Non gli permetti di usare lo stesso trucchetto un'altra volta, ed il resto del combattimento si svolge come al solito. Se vinci, vai al **189**.

244

Dopo qualche minuto, quando la maggioranza degli studenti si sono recati alle lezioni, i corridoi si svuotano. In quel momento uno studente si avvicina ad una bacheca e, furtivamente, vi appende un manifesto. Fai appena in tempo a vedere che la locandina annuncia una manifestazione di qualche tipo, quando il ragazzo viene spinto al suolo da altri due, ed il manifesto viene strappato dal muro. I due vandali si apprestano quindi a picchiare lo studente. Non puoi tollerare un simile comportamento: decidi di affrontarli entrambi in un combattimento senza armi. Ad ogni scontro dovrai decidere verso quale villano dirigerai il tuo attacco, e combattere contro di esso uno scontro normale. Lancia i dadi anche contro il secondo avversario, ma non riesci a causargli alcun danno, anche se la tua Forza d’Attacco è superiore alla sua, dato che riesci unicamente a bloccare il suo colpo; naturalmente, se la sua Forza d’Attacco è superiore alla tua, egli riesce a ferirti.

Primo Vandalo	Abilità 6	Resistenza 8
Secondo Vandalo	Abilità 5	Resistenza 6

Questo non è un combattimento all’ultimo sangue. Se la tua Resistenza scende a 4 punti o meno, il combattimento ha termine ed i tuoi avversari fuggono via. Da parte tua, cerchi di tramortire i due vandali, anziché ucciderli, poiché non si tratta che di studenti; la regola della ‘morte istantanea’, o la riduzione a 0 della Resistenza di un avversario, ne causa lo svenimento, non la morte. Quando il combattimento ha termine, vai al **337**.

245

Sai bene che la tua priorità è trovare un riparo dove passare la notte. Segui un sentiero che attraversa un terreno spoglio; una vallata si distende alla tua sinistra, e sporgenze rocciose segnano le colline sulla tua destra. Proseguendo lungo il sentiero, raggiungi due caverne che si aprono sulla destra, apparentemente profonde a sufficienza per offrirti protezione. L'imboccatura della caverna di destra si apre su una gola levigata, che conduce alla vallata sottostante; l'ingresso dell'altra caverna è più in alto, ed è parzialmente nascosto da una pianta spinosa simile ad un cactus. Entri nella caverna di destra (vai al **371**), o in quella di sinistra (vai al **294**)?

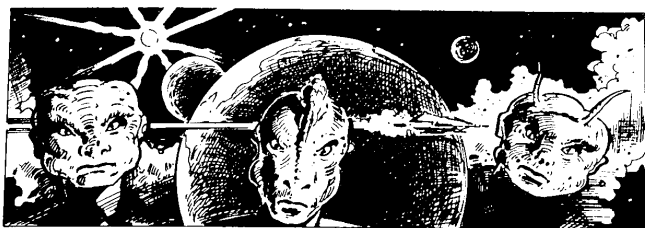
246

"Vostra eminenza," inizi, con aria umile, "i-o…ecco…non pensavo che quell'astronave fosse pilotata da uno dei miei gloriosi padroni. Il mio unico desiderio è quello di servirvi e, temendo si trattasse di un pirata spaziale, mi sono immediatamente preoccupato della salvaguardia del mio carico." *Tenta la fortuna* per vedere se l'Arcadiano ti crede. Se sei fortunato, vai al **144**; se sei sfortunato, vai al **129**.

247

Non hai altre notizie dei due Arcadiani per tutta la durata del viaggio. Quando atterri su Arcadia, i due vengono scortati via, e ti viene ordinato di restare sull'astronave durante il rifornimento, al termine del quale dovrai partire per il viaggio di ritorno. Non hai alcuna possibilità di fuggire. La tua missione è fallita.

248

Il tuo inganno è stato scoperto con abilità. “Ah!” esclama la tua interlocutrice. “Ti ho piegato come un arcobaleno transdimensionale.” Capisci che questo non è né il momento né il luogo adatto per chiedere cosa significhi questa espressione, tipica degli Arcadiani del Sud, e ti allontani coperto di vergogna: perdi 1 punto di Fortuna e, per la durata del tuo prossimo combattimento, 1 punto di Abilità a causa dell’ubriachezza. Ti fai strada fino all’altro gruppo, che sta ancora discutendo sulla possibilità di una ribellione umana. Vai al **289**.

249

Ti sei perso nei meandri dello spazioporto, e la forte gravità di Halmuris ti rende sempre più esausto: perdi 1 punto di Resistenza. Ti ritrovi infine nella sezione amministrativa dell’edificio, dove vieni prontamente fermato e condotto in un ufficio, dove un Arcadiano Centrale sta lavorando ad una pila di documenti. Fortunatamente, riesci con aria innocente a convincerlo che ti sei smarrito, e l’impiegato ti mostra la via d’uscita. Vai al **336**.

250

Vieni ben presto sopraffatto dalle guardie. Forse la prossima volta non ti farai ingannare così facilmente, e starai più in guardia contro i traditori.

251

La stanza sorvegliata dalla Sfinge è buia, ma riesci a vedere un monitor posato su un tavolo, e la luce verdastra delle scritte che scorrono sul suo schermo ti fornisce una debole illuminazione. Guardi lo schermo (vai al **319**), o prosegui (vai al **375**)?

252

Risali rapido i gradini, ma vieni immediatamente scorto da una pattuglia Arcadiana, che si lancia al tuo inseguimento. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **233**; se sei sfortunato, vai al **330**.

253

Ti sei impossessato di uno zaino jet, ma è così leggero che potrebbe essere privo di carburante; decidi di prenderlo comunque. Il fuoco attirerà ben presto l'attenzione delle guardie, e capisci che faresti meglio a lasciare lo spazioporto il prima possibile. Vai al **336**.

254

Vedi un altro passaggio aprirsi in direzione sud. Decidi di imboccarlo (vai al **62**), o prosegui dritto (vai al **39**)?

255

“Dorado,” inizi, “devo andarmene da qui. Ma prima devi dirmi quello che sai sul codice del computer Arcadiano.”
“Identificati,” risponde. “Qual è la parola d’ordine?” A questo punto dovresti sapere cosa fare; se non ne hai idea, Dorado si rifiuterà di rispondere alle tue domande, per quanto tu possa insistere di essere appena arrivato sul pianeta e di non poter sapere la parola d’ordine. La tua missione è fallita.

256

Puoi usare questo oggetto per rendere l’avanzata dei tuoi avversari sdrucciolevole e pericolosa, aprendo velocemente la lattina e versandone il contenuto sul loro cammino (cancella la lattina d’olio dal Foglio d’Avventura). Questo ridurrà l’Abilità del tuo primo avversario di 2 punti; tuttavia, quando il secondo avversario ti avrà raggiunto, la battaglia si sarà già spostata lontano dall’area scivolosa. L’olio, comunque, rallenta l’avanzata dei tuoi nemici, così puoi usare un altro oggetto in tuo possesso, se lo desideri. Vuoi usare la sirena manuale (vai al **21**), o la lampada stroboscopica (vai al **79**)? Se non utilizzi nessuno di questi oggetti, torna al paragrafo del quale avevi preso nota e continua a combattere.

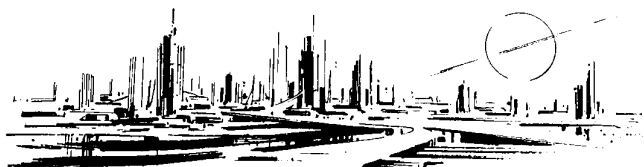
257

Il passaggio conduce in un altro magazzino, dal quale si dipartono due corridoi: uno dritto davanti a te, e l’altro sul muro a nord. Prosegui dritto (vai al **186**), o svolti verso nord (vai al **142**)?

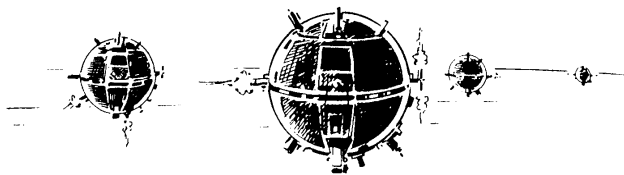
258

Sei stato indirizzato qui da qualcuno? In questo caso, vai al paragrafo che porta lo stesso numero della stanza che stai cercando; altrimenti, vai al **76**.

259

La coltre di fumo ti fornisce un'eccellente copertura, permettendoti di avvicinarti alle rocce. In quel momento vieni individuato, ed il velivolo argentato si lancia al tuo inseguimento; tuttavia, il fumo che si sta dissipando gli fa calcolare male la distanza e, mentre tu ti metti al sicuro, l'aereo si schianta sulla parete di roccia sopra di te ed esplode. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **228**; se sei sfortunato, vai al **288**.

260

"Perché mai vuoi andare in quel posto?" chiede l'uomo con sospetto. "E' abbandonato da anni. Se vuoi divertirti un po', posso suggerirti posti migliori." Lo ringrazi, ma gli racconti di avere un appuntamento con un amico proprio davanti alla videoteca. Il fruttivendolo ti spiega allora che il negozio di Adolpho non è molto distante: si trova sul confine sud del quartiere tra la 20° Nord e la 7° Est. "E dove ci troviamo ora?" chiedi. "Esattamente tra la 18° Nord e la 9° Est," è la risposta.

Non c'è più tempo da perdere, devi riprendere la tua missione. Andrai a nord per un quartiere e mezzo, quindi ad est per due quartieri (vai al **204**), o a nord per due quartieri e mezzo, poi ad est per due quartieri (vai al **109**)?

261

Musca sembra essere in stato confusionale, ed armeggia pericolosamente con il faser. Ti lanci su di lui e tenti di disarmarlo (vai al **59**), o provi a calmarlo parlandogli (vai al **90**)?

262

Bravo: ti sei ricordato della debolezza dello Scabrok. Nel corso del combattimento, ti trovi in grado di distrarlo, magari lanciando della sabbia nei suoi occhi. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **341**; se sei sfortunato, vai al **133**.

263

Diverse guardie Arcadiane ti stanno per raggiungere, ma tu riesci ad oltrepassare il cancello. I soldati non si lanciano al tuo inseguimento; sulle prime ti domandi come mai, ma poi capisci che intendono lasciare alla gelida notte lo sporco lavoro di eliminarti…Da qui potresti prendere diverse strade. Intendi proseguire verso est (vai al **245**), verso nord (vai al **342**), o verso sud (vai al **181**)?

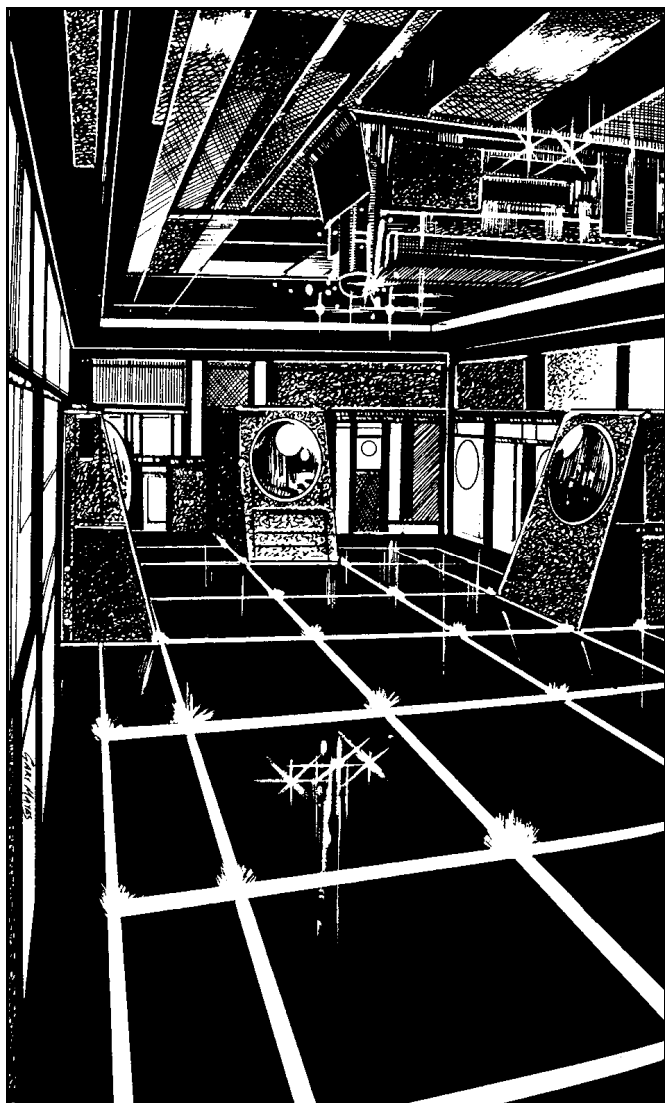
264

La situazione è disperata, ma sei determinato a morire da eroe, combattendo contro la tirannia, come un'ispirazione per i tuoi compagni umani. Sei stato picchiato allo spazioporto? Se sì, vai al **225**; altrimenti, vai al **250**.

265

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, vai al **69**; se sei sfortunato, vai al **36**.

266

Ti avvicini ad un gruppo di studenti, riuniti davanti ad un distributore di bibite nel Piano delle Scienze. I ragazzi sembrano discutere animatamente di argomenti scientifici. Tenterai di calmare gli animi (vai al **218**), o resti in disparte (vai all'**11**)?

267

“Questo *zplaran*?” chiedi, scoprendoti a parlare lo stesso dialetto Arcadiano della strana creatura. “*Zplaran*,” risponde quella, in una voce che ti suona decisamente poco amichevole, ma che in realtà sembra non esserlo. L’asta ti viene strappata dalle mani e vola nel raggio di luce, dove resta sospesa da chissà quale strana energia. Sia l’asta che la figura nel raggio di luce iniziano a vibrare rapidamente, ma nel silenzio più assoluto. Se hai rotto l’asta, vai al **179**; altrimenti, vai al **308**.

268

“Ben fatto!” grida l’uomo eccitato quando spegni la tua spada. “Ma ora dobbiamo uscire di qui. Vieni con me.” Gli dirai che preferisci proseguire da solo (vai al **314**), o andrai con lui (vai al **394**)?

269

Entri in una stanza piena di macchinari che scintillano debolmente. Una voce risuona tutt’intorno: “Umano, è il computer che parla. Sei stato abile ad arrivare fino a qui. Come puoi vedere, ora sono a tua disposizione: puoi riprogrammarmi secondo i tuoi desideri.” Tenti di prendere il controllo del computer (vai al **205**), o ti lasci alle spalle anche questa stanza (vai al **94**)?

270

Attaccarlo sarebbe stupido: ci sono troppi testimoni. Gli offri 500 crediti (vai al **201**), o un braccialetto placcato di ziridio, se ne sei in possesso (vai al **365**)? Se non ti puoi permettere di corromperlo, o se pensi che non ne valga la pena, lasci il museo e ti dirigi all’università (vai al **146**).

271

Il faser neutralizza due membri della pattuglia, quindi si inceppa, probabilmente a causa del prolungato inutilizzo. Scagli via l'arma, disgustato: ora dovrai usare la spada contro i due Arcadiani rimanenti. Lancia un dado. Se il risultato è pari, vai al **234**; se è dispari, vai al **24**.

272

I tuoi assalitori sono umani: ti incappucciano e ti conducono in uno scantinato dove, con tua grande sorpresa, una corrente d'aria ti rivela la presenza di una galleria. E' tuttavia l'ultima percezione che avverti, prima che un pesante colpo cali sulla tua testa facendoti perdere conoscenza. Vai al **207**.

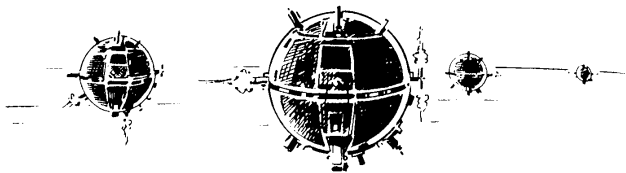
273

Alcuni degli umani che lavorano alla base indossano divise grigie, mentre altri portano uniformi blu. Rivolgi la domanda ad un umano in grigio (vai al **197**), o ad uno in blu (vai al **217**)? Se preferisci, potresti provare ad impossessarti della spada di un Arcadiano (vai al **16**).

274

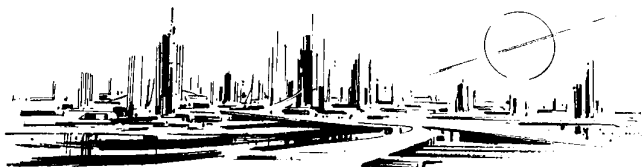
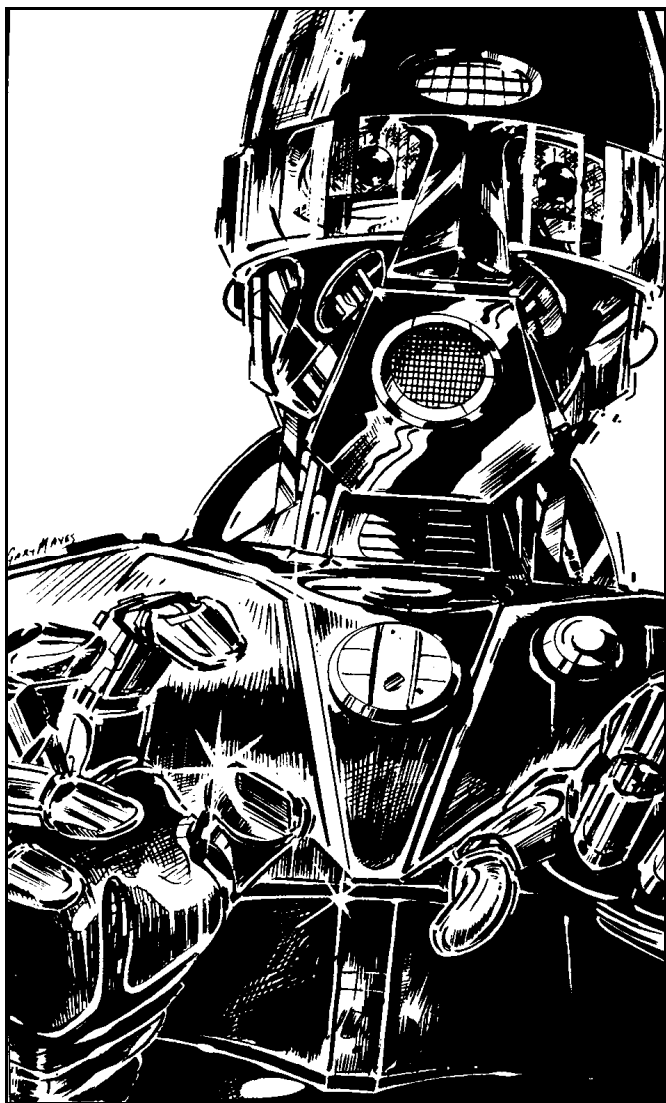
"Perché esiti?" ti chiede Bellatrix. Se dici di essere sicuro che il barista non è un infiltrato, vai al **307**; se spieghi di avere bisogno di prove della sua colpevolezza, vai al **343**.

275

Perdi 1 punto di Fortuna per aver lasciato un compagno umano nei guai. Vai al **114**.

276

I pulsanti sono talmente vicini che non sapresti dire quale dei tue il poliziotto ha provato a premere, accortosi del tuo attacco. Provi a premere il pulsante di sinistra (vai al **180**), o preferisci quello di destra (vai al **386**)?

277

Il passaggio conduce in un magazzino privo di altre vie d'uscita. Ti fermi solo davanti ad una cassa, per impadronirti di alcune irresistibili monete terrestri, risalenti alla Prima Alleanza Russo-Brasiliana. Ripercorri quindi i tuoi passi in direzione est, lungo il corridoio in cui ti trovavi prima (vai al **346**).

278

Attendi pazientemente finché uno dei robot giunge a consegnare il pasto dell'Arcadiano. Quest'ultimo, nel frattempo, è caduto al suolo privo di sensi. Ordini al robot di liberarti. "Certamente, Signore," risponde. "Come desiderate." In certi momenti lo zelo programmato di questi robot ti sembra davvero fuori luogo! Finalmente ti libera, e tu metti l'Arcadiano sul sedile, al tuo posto. Purtroppo l'estenuante attesa tu ha indebolito ulteriormente: il pasto ed il riposo che ora puoi concederti ti permettono di recuperare solo 2 punti di Resistenza. Vai al **292**.

279

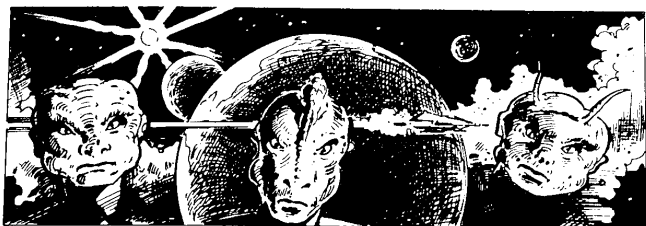
Riesci ad uscire attraverso il buco, e corri al riparo. Appena in tempo: una pattuglia raggiunge il foro nella rete proprio mentre ti tuffi dietro un albero. Tuttavia, le guardie non si lanciano all'inseguimento: sono convinti che la notte si occuperà di te al posto loro, finendoti…e potrebbero avere ragione. Ti trovi sul lato orientale dello spazioporto. Ti dirigi ad est (vai al **245**), a nord (vai al **342**), o a sud (vai al **181**)?

280

Poco dopo il barista ti raggiunge, porgendoti un bicchiere. "Il suo drink, Signore," dice con voce ferma. "Ma io non ho ordinato nessun drink," protesti. "Il suo drink, Signore," insiste con decisione. Rifiuti di bere il drink, sospettando che sia drogato (vai al **237**), o lo ingurgiti (vai al **322**)?

281

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, vai al **104**; se sei sfortunato, vai all'**82**.

282

Ma certo! L'antenna! Dev'essere quella che gli consente di individuare le debolezze strutturali degli edifici. E' per quello il robot scuote il terreno ad intervalli irregolari: lo fa solo quando avverte un edificio abbastanza debole da essere abbattuto. Tuttavia, non puoi permetterti di trattenerti nei pressi di un edificio stabile, poiché saresti facile preda degli agenti di polizia che stanno certamente sopraggiungendo. Devi tornare al **190** ed affrontare la macchina, ma puoi approfittare della scarsa gravità del pianeta: ogni volta che vinci uno scontro, puoi scegliere se colpire la struttura del robot, causandogli la perdita di 2 punti di Resistenza, o se saltare mirando all'antenna, sottraendo 1 punto al punteggio di Abilità della macchina.

283

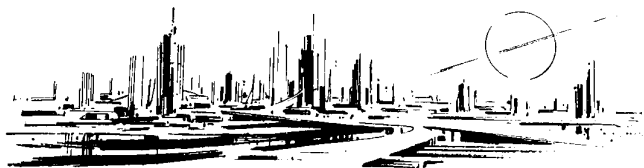
"No, non c'è tempo," ti richiama il tuo amico. "So cosa stai pensando: potrebbe averti visto in faccia. Eppure in pochi minuti tutta la zona sarà invasa da quei porci." Insisti, preferendo correre questo rischio piuttosto che farti identificare dalle autorità (vai al **378**), o resti a vedere cos'ha intenzione di fare il tuo compagno (vai al **41**)?

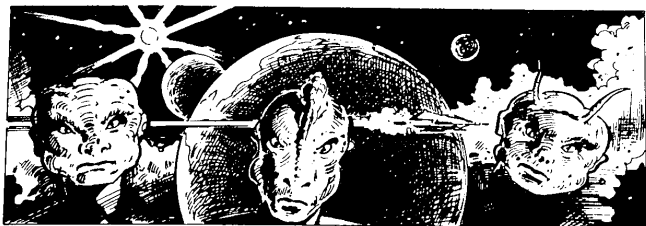
284

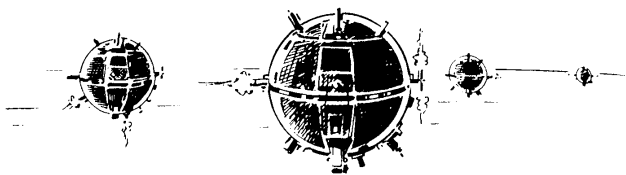
Così vicino, eppure così lontano dal tuo obiettivo…L'uomo è chiaramente dalla parte degli Arcadiani: alla tua richiesta, chiama immediatamente la polizia locale, che giunge in forze per arrestarti.

285

Ti stai avvicinando all'albergo, quando vedi davanti a te una grossa figura muoversi nella tua direzione. Ti fermi per vederlo più chiaramente. Oh, no! Il corpo scintillante di un robot assassino ti sta raggiungendo scivolando su ruote invisibili. Sembra un enorme cilindro metallico, con un solo segno distintivo ad interrompere l'omogeneità della struttura: un antenna in cima. Non ha alcun tratto umano: niente braccia, niente gambe, niente volto, nulla che ti sia familiare o che tu possa riconoscere. Non hai la minima idea di come ti possa

attaccare e, di conseguenza, non sai minimamente cosa devi fare per difenderti. Sai che i tuoi colpi possono scalfire il tenero metallo di questo pianeta, ma ti rendi conto che questa macchina è stata costruita per sopportare diversi attacchi simili: devi escogitare qualcosa per agevolarti la battaglia.
Il robot sferra il suo attacco senza preavviso: un potente colpo scuote la terra, scagliandoti al suolo e facendo crollare tegole e pezzi di intonaco dagli edifici che ti circondano. Non riesci a capire come possa il robot colpire il terreno, ma se hai sentito parlare del 'Combattente della Strada', capisci che questo mostro merita il suo nome. Se hai una granata barionica, vai al **388**; altrimenti, vai al **190**.

286

"Posso venderti una spada," risponde l'uomo, "per soli 1000 crediti." Hai denaro a sufficienza? Se sì, ed intendi pagare questo prezzo esorbitante, sottrai la cifra dal Foglio d'Avventura e vai all'**84**; se non hai il denaro, o se non vuoi pagare, dovrai compiere un lavoretto per lui (vai al **238**).

287

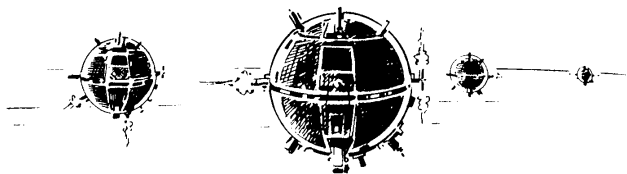
"Mai sentito questo nome prima d'ora," sbotta il portiere. "Ora sparisci, balordo." Farai come dice (vai al **95**), oppure, se disponi ancora della tua spada laser, tenterai di forzare la porta (vai al **366**)?

288

Vieni investito da una pioggia di frammenti metallici dell'aereo esploso: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **46**.

289

Gli Arcadiani sono sorpresi dalla tua sfacciataggine nell'intrometterti nei loro discorsi. Scopri che uno di loro, un Arcadiano del Nord particolarmente spaccone, è in realtà il Capo della Polizia; questo energumeno dichiara che, anche se gli umani dovessero ribellarsi, verrebbero sconfitti con facilità, dato che sono una specie debole. E' inoltre sicuro di avere le prove di quello che dice. "Vieni fuori con me, tu," ti ordina, prima di urlare agli altri: "Non ci metterò molto!"
Le sue intenzioni sono chiare: ti sta sfidando a duello. Tu ed un testimone piuttosto alticcio lo seguite in un'area deserta dove vengono raccolti i rifiuti dell'albergo. Il testimone, ridacchiando, si accascia stordito contro un muro. Non osi sfoderare la tua spada per questo combattimento, così devi seguire le regole del combattimento senza armi; il tuo avversario, tuttavia, può fare uso della sua coda. Ad ogni scontro devi lanciare un dado supplementare e, se ottieni 5 o 6, l'Arcadiano è riuscito ad infliggerti la perdita di 2 punti di Resistenza, a prescindere dal normale risultato dello scontro.

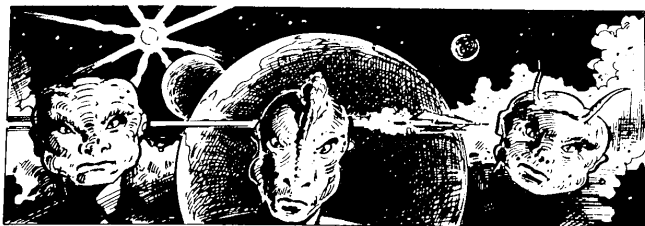
Capo della Polizia Abilità 8 Resistenza 10

Se vinci, vai al **329**.

290

In mattinata bussi alla porta della stanza degli Arcadiani, con il pretesto di informarti sulla salute di Musca. L'altro Arcadiano risponde al tuo bussare, apre appena la porta, e ti ordina di andartene. Fai come ti dice, ed aspetti un momento più favorevole (vai al **247**), o spalanchi la porta con un calcio (vai al **281**)?

291

Spegni la tua spada laser e la nascondi nuovamente. Cosa farai ora? In quel momento ti tornano in mente le guardie in attesa davanti alla stanza. Apri la porta e tenti di superare le guardie con l'inganno (vai all'**87**), o dai un'occhiata ai pulsanti sulla scrivania (vai al **276**)?

292

Sottoponi ad un lungo e delicato interrogatorio i due Arcadiani, che ormai non costituiscono più alcuna minaccia per te, e vieni a conoscenza di tre preziose informazioni. Alcune delle armi che l'Impero ha ritirato per preservare la sua sicurezza sono state immagazzinate in un arsenale nel sotterraneo dell'edificio che ospita il computer. Il codice d'ingresso di questo arsenale è 110. Inoltre, apprendi che il computer è formato da tre parti principali separate, e che dovrai distruggerle tutte per essere sicuro di neutralizzare la macchina definitivamente: recupera 2 punti di Fortuna. Nel frattempo, Arcadia si sta avvicinando a tutta velocità. Vai al **118**.

293

Quando la porta si chiude dietro di te, l'orrore ti attanaglia le viscere. Una luce accecante scaturisce da lampade nascoste, e ti rivela una stanza piena di specchi deformanti. Persino la porta alle tue spalle non è che uno specchio. Un raggio laser viene sparato da una parete, e rimbalza su uno specchio con un'angolazione imprevedibile. In un istante vieni circondato da raggi laser, che formano un'irregolare ragnatela di luce incandescente: un raggio ti stacca la gamba al ginocchio, mentre un altro trancia tre dita dalla tua mano sinistra. Un altro raggio ti colpisce, ed un altro ancora…

294

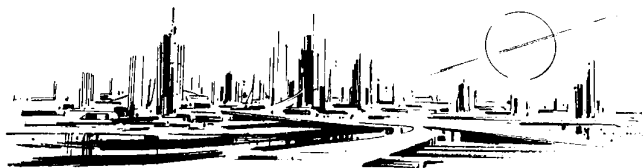
Mentre ti avvicini all'entrata della caverna, inciampi su una roccia smossa. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **193**; se sei sfortunato, vai al **143**.

295

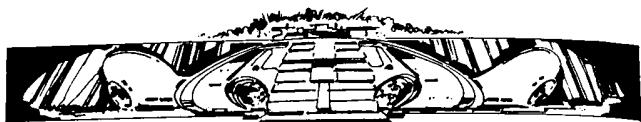
"Avanti, compagni umani," esorti, sperando in una risposta. "E' arrivato il momento di liberarci!" In un attimo, dieci umani si raccolgono al tuo fianco. Purtroppo siete ancora in inferiorità numerica, perché agli Arcadiani del raid si uniscono anche i clienti Arcadiani del locale; inoltre, nessuno dei tuoi compagni possiede una

spada. Dovrai ora affrontare quattro Arcadiani, uno dopo l'altro. Se sei disarmato, perdi 1 punto di Abilità per la durata di questo combattimento. Affronta i tuoi avversari nel seguente ordine.

Primo Arcadiano	Abilità 8	Resistenza 12
Secondo Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8
Terzo Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 6
Quarto Arcadiano	Abilità 6	Resistenza 6

Pensi di avere qualche oggetto in grado di aiutarti in questo combattimento? Se è così, segnati il numero di questo paragrafo (**295**), al quale dovrai ritornare, e vai al **198**. Se per miracolo sopravvivi al combattimento, riprenderai da dove sei stato interrotto recandoti alla cabina visafonica (vai al **311**), o lascerai il locale, temendo di aver attirato già troppa attenzione (vai al **252**)?

296

Dopo diversi metri, il sentiero raggiunge un'area cosparsa di grossi massi. Riesci a sentire delle voci, una Arcadiana ed una umana, provenire da dietro uno di questi massi. Sembra che un Arcadiano Centrale abbia catturato un umano e, com'è tipico della sua specie, si

sia fermato a riflettere sulle possibilità che gli si offrono. Nel frattempo, l'umano sta supplicando l'Arcadiano di smetterla di rimuginare e di finirlo. Ti allontani dalla zona per evitare uno scontro (vai al **275**), o tenti di liberare l'uomo (vai al **243**)?

297

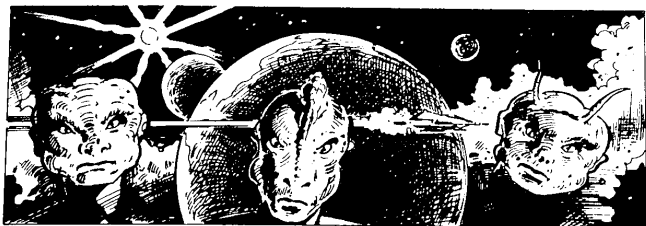
Ben fatto! La porta scivola di lato e ti conduce ad un'anticamera, prima di richiudersi alle tue spalle. Solo in quel momento si aprono le altre porte della stanza, al di là delle quali trovi altre quattro file di porte: l'ingresso è stato progettato per impedire il più possibile alla polvere di entrare. Una volta all'interno, vedi davanti a te la stanza del computer, ma noti anche una scalinata che conduce al sotterraneo. Ti dirigi alla stanza del computer (vai al **381**), o preferisci visitare prima il sotterraneo (vai al **169**)?

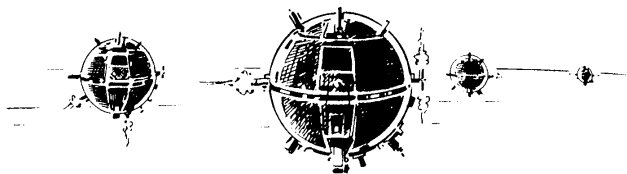
298

Salti sulla sporgenza, lontano dal nido per atterrare senza rischi. Il tuo arrivo precipitoso sveglia l'uccello, che ti istintivamente ti attacca.

Poiana delle Rocce	Abilità 6	Resistenza 8

Se vinci senza mai venire ferito dal suo becco e dai suoi artigli, vai al **40**; tuttavia, se il rapace ti colpisce, l'impatto ti fa perdere l'equilibrio, e precipiti dalla sporgenza di roccia schiantandoti sul terreno sottostante.

299

Una volta uscito dallo spazioporto, trovi senza difficoltà un hover-taxi. Sali a bordo ed imposti il microcomputer affinché ti conduca in città, verso sud. Noti che una telecamera è fissata sul tetto del mezzo, in bella vista: probabilmente trasmette ogni singola ripresa alle stazioni di polizia Arcadiane, ed altrettanto probabilmente è dotata di ricezione audio. E' una buona cosa che tali diavolerie non siano in grado di leggere la mente, perché i tuoi pensieri sono fissi sulla tua missione. Ti sono state date tre informazioni riguardo al leader della Resistenza su Tropos: il suo nome in codice è

Bellatrix, e può essere contattato presso un locale noto come la Scheggia Nucleare, nella città in cui ti stai dirigendo. Infine sai che Bellatrix dirige i ribelli secondo uno stretto codice d'onore, al quale tutti devono obbedire. Sono informazioni importanti, assai più numerose di quelle in tuo possesso sui leader degli altri pianeti, e faciliteranno non poco la tua missione su Tropos, se saprai farne buon uso.
L'altro pensiero che occupa la tua mente è che la maggioranza degli Arcadiani su Tropos sembrano appartenere alla razza Settentrionale, quella maggiormente votata alla guerra. La presenza di un numero così elevato di questi combattenti nati potrebbe rendere la tua permanenza su Tropos particolarmente rischiosa. Perché così tanti guerrieri sono stati mandati qui? Stanno forse accerchiando i ribelli? Sanno forse gli Arcadiani che la Scheggia Nucleare nasconde qualcosa? Diverse domande senza risposta ti riempiono i pensieri, e cerchi di concentrarti sul tuo scopo principale. Hai ancora sei ore di tempo prima che cada il coprifuoco. Chiedi al taxi di condurti direttamente alla Scheggia Nucleare (vai al **176**), o preferisci essere diretto all'ostello assegnato a tutti gli umani non residenti sul pianeta (vai al **196**)?

300

L'esperimento ha inizio. Gli elettrodi applicati al cranio dell'Arcadiano sono collegati a quelli posizionati sul tuo tramite l'infernale congegno. Robuste fascette ti immobilizzano sul tuo sedile. Come puoi preparare la tua mente per quello che ti attende? Tenti di sgombrarla da qualunque pensiero (vai al **141**), o ricorri al tuo addestramento in campo mentale e psichico per elevare una barriera che impedisca all'Arcadiano di importi le sue idee (vai al **357**)?

301

Aspetti per ore. Quando scende il tramonto, una faccia aliena ghignante appare all'inferriata. "Così," dichiara, "hai scelto di provare la tua abilità nei nostri giochi gladiatori. Questa porta conduce all'arena. Passerai la notte qui, e domattina i giochi avranno luogo." Recupera 1 punto di Fortuna per avere scelto la porta giusta, poi vai al **349**.

302

Capisci che bucare la recinzione è il modo migliore per rientrare nello spazioporto, anche se farà scattare l'allarme. Scegli un punto ben lontano dalle postazioni di guardia, e quando una pattuglia accorre per indagare sull'accaduto, tu sei già nascosto tra gli edifici circostanti. Ti avvii quindi con aria innocente verso la tua astronave. Vai al **78**.

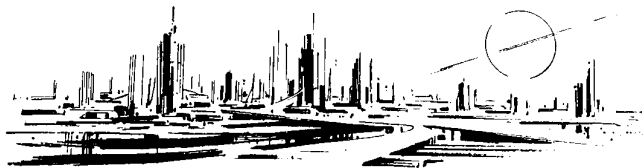
303

Quando raggiungi l'edificio scopri che l'uomo se n'è già andato (perdi 1 punto di Fortuna). Chiaramente non ha ritenuto opportuno trattenersi sul posto. Aveva ragione, perché una pattuglia Arcadiana è già sulle sue tracce, ritardata solo dalla presenza dei corpi senza vita dei compatrioti appena abbattuti. Ti allontani con noncuranza verso l'altro lato della via, e raggiungi la strada principale. Vai al **132**.

304

Ti spezzi una gamba. Puoi aspettare la notte, o puoi chiamare aiuto. In entrambi i casi, la tua missione è fallita.

305

Nel momento in cui ti siedi al loro tavolo, noti che un membro del gruppo, una giovane donna, indossa una giacca i cui bottoni sono decorati con lo stemma di un'aquila che stringe una pergamena negli artigli. Uno dei bottoni della giacca manca. Se sei in possesso del bottone mancante, vai al **347**; altrimenti, vai al **103**.

306

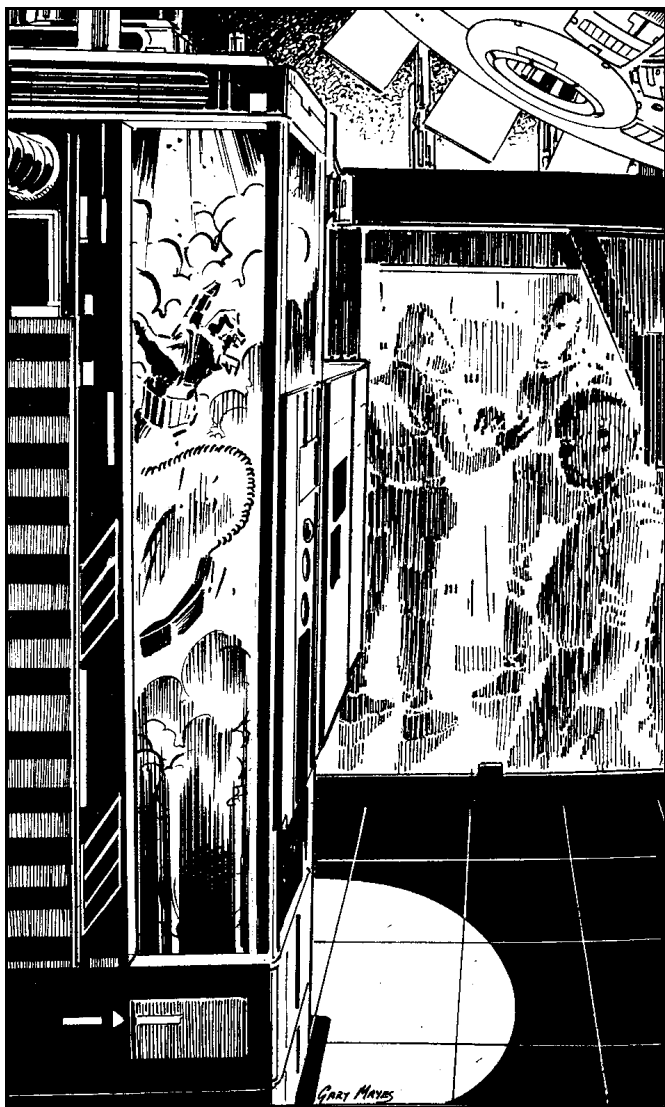
Porky è molto cauto nel risponderti: ti spiega che è meglio non indagare troppo riguardo certi eventi su Radix.

Tuttavia lo senti borbottare qualcosa a proposito di una macchina assassina nota come il ‘Combattente della Strada’, e di come le autorità locali in questi giorni siano talmente paranoiche da usarla per sedare certe manifestazioni studentesche. È tutto quello che riesci a fargli dire, ma dalle sue parole sembrerebbe che l’università sia un buon punto di partenza per la tua indagine, così decidi di raggiungerla senza indugio. La monorotaia ti trasporta nelle vicinanze dell’ingresso principale. Decidi di entrare direttamente (vai al **146**), o preferisci attendere qualche minuto all’esterno (vai al **178**)?

307

Perché hai detto una cosa simile? Non potevi assolutamente essere *sicuro* di una tale affermazione. Per come la vedono i tuoi interlocutori, saresti così certo dell’innocenza del barista unicamente nel caso in cui tu fossi un agente Arcadiano, a conoscenza delle identità degli altri agenti. Hai commesso un terribile errore, che ti sarà fatale.

308

“Ora ho il potere,” dice la creatura. “E’ sufficiente anche per il corretto funzionamento del mio impianto vocale.” Emette quindi un suono ansimante, che credi possa essere una risata. “Posso concederti un favore con il mio potere, ma poi dovrò ritornare alla mia galassia. Desidero ricompensarti per aver recuperato lo *zplaran* dall’oscurità nella quale non posso entrare.” Chiedi alla creatura di curare le tue ferite (vai al **363**), o domandi se sa qualcosa dell’uomo che stai cercando (vai al **377**)?

309

Finalmente trovi rifugio all'albergo. Se si tratta del Palazzo di Porky, e se non sei già stato qui prima, devi pagare 50 crediti per la notte. Se hai bisogno di consultare un computer, vai al **158**; altrimenti, vai al **134**.

310

Gli uomini con le uniformi grigie sono addetti alle pulizie ed agli approvvigionamenti. Fai la tua domanda ad uno di questi inservienti, ed egli ti risponde che l'insediamento agricolo si trova più o meno a dieci chilometri dallo spazioporto, in direzione nord-est. Ora decidi di dedicarti alla ricerca di una spada. Chiedi allo stesso uomo informazioni in proposito (vai al **197**), interroghi qualcuno in blu (vai al **217**), o tenti di sottrarne una ad un Arcadiano (vai al **16**)?

311

La porta della cabina si chiude sibilando alle tue spalle. “Ora cosa faccio?” ti chiedi. Potresti telefonare ad un vecchio compagno di scuola che si è stabilito su Tropos, ma forse questa è una trappola, o forse…Cos'è stato quel rumore? Si è aperto uno sportello sul tetto della cabina! Oh no, gas! In un attimo vieni avvolto in una densa nuvola. Mentre perdi i sensi, riesci a sentire te stesso tossire, ma il rumore ti sembra lontanissimo. In quel momento il pavimento cede sotto i tuoi piedi e tu precipiti su uno scivolo, ma svieni prima ancora di raggiungere il fondo. Vai al **207**.

312

Il problema è che tu hai un'unica granata, e l'esplosione distruggerà solo uno dei componenti principali. Scegli quello sulla parete di fronte alla porta (vai al **139**), quello a sinistra (vai al **203**), o quello a destra (vai al **51**)? Altrimenti, puoi sempre tornare al **381** e fare un'altra scelta.

313

Non hai scelta: devi entrare nell'arena. La porta si chiude di schianto alle tue spalle. Vieni investito dall'accecante luce del sole, dal fragore della folla, e dallo strano odore della sabbia azzurra di Radix sul terreno. Consideri la tua situazione: alte barriere circondano l'arena, ed il suolo è interamente ricoperto di sabbia. Dunque, ci siamo: puoi fare affidamento solo su te stesso.

Un sibilo improvviso riempie l'arena. Una porta sull'altro lato si apre, e ne esce la più orribile bestia che tu abbia mai visto o immaginato: un Laphodorm, allevato per l'orribile aspetto, oltre che per l'abilità in combattimento. Il mostro è ricoperto da squame rosse; ha un collo retrattile, come quello di una tartaruga, e la sua testa è simile a quella di un leone, ma le lingue che sfrecciano dalle sue potenti mascelle ti ricordano un nido di vipere. Devi combattere questo orrore.

Laphodorm	Abilità 7	Resistenza 12

Se vinci, vai al **106**.

314

"Come preferisci," dice, scrollando le spalle. "Dato che sei armato, suppongo che tu abbia qualche particolare ragione per trovarti su Tropos. Ora tu rifiuti il mio aiuto, ma in futuro potrai avere bisogno di qualcuno che ti dia una mano." Lo ringrazi, ma ti allontani da solo. Giunto sulla strada, sai che devi allontanarti il più in fretta possibile per trovare la Scheggia Nucleare. Sai che andando verso nord usciresti dalla città, così ti dirigi a sud (vai al **99**).

315

Musca rimane stranamente indifferente durante il combattimento, ma quando si accorge che sei tu il vincitore, inizia a strisciare davanti a te in modo imbarazzante. Approfitti della situazione e gli ordini di dirti ciò che sa del computer Arcadiano. Con voce tremante, ti racconta di non saperne niente, ma che l'Arcadiano morto era meglio informato. Tuttavia, ti informa che uno degli arsenali di Arcadia si trova nei sotterranei dell'edificio che ospita il computer, e che il codice di accesso è 110: recupera 1 punto di Fortuna. Vi state avvicinando rapidamente ad Arcadia. Vai al **118**.

316

I due dischetti contano come un unico oggetto nel tuo contenitore; se hai già raggiunto il limite di sei oggetti, dovrai scartarne uno per fare posto ai dischetti. Ora devi trovare un computer: ti affretti verso l'uscita dell'università, prima che i tuoi crimini vengano scoperti. Vai al **235**.

317

Passi l'intera giornata investigando inutilmente in città, e torni persino all'università, ma non trovi alcun indizio che ti possa aiutare. La tua missione è fallita.

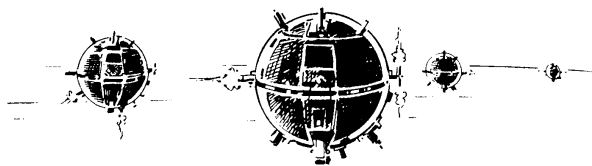
318

Le guardie ti degnano appena di un'occhiata. Desideri sbarazzarti di qualche oggetto in tuo possesso prima di recarti alla dogana? In questo caso, trovi un posto isolato negli spogliatoi umani in cui liberarti dei pezzi di equipaggiamento indesiderati; che tu abbia scartato oggetti o meno, vai al **33**.

319

Sullo schermo riesci a leggere solo poche parole: 'La curiosità ha ucciso il gatto.' E' vero: il computer ti ha offerto la conoscenza, e tu sei caduto nella sua trappola. Le tue difese psichiche si sono abbassate, ed il computer Arcadiano ha preso possesso della tua mente. La tua missione termina qui.

320

Sporco e disordinato come sei, capisci che non sarebbe saggio tornare alla sala principale del museo. Forse c'è un'altra via d'uscita in questi sotterranei: una rapida perquisizione della guardia ti permette di trovare un mazzo di chiavi. Prima che tu possa cercare altri oggetti utili, tuttavia, la ricetrasmittente della guardia suona, e la voce di un Arcadiano chiede dove egli si trovi. Devi fuggire subito!
Dal magazzino in cui ti trovi partono due gallerie sul muro ad est. Dietro di te c'è la scalinata che conduce alla sala principale del museo. Imbocchi la galleria di sinistra (vai al **127**), o quella di destra (vai al **257**)?

321

"Allora," prosegue l'uomo, "abbiamo bisogno di qualcuno che prenda il posto di Corvus. Ti offro una possibilità: puoi compiere un lavoretto con noi, o morire," conclude l'uomo. Attacchi i tuoi rapitori (vai all'**80**), o fai come l'uomo ti chiede (vai al **238**)?

322

Mandi giù il drink, che *è* drogato…Al tuo arrivo su Tropos, hai tentato di prendere un taxi per raggiungere direttamente il locale? Se sì, vai al **372**; altrimenti, vai al **207**.

323

Incredibilmente, la disperazione ti consente di superare il pericolo relativamente illeso. Tuttavia, le escoriazioni, i graffi e le ustioni ti costano 2 punti di Resistenza. L’aereo non è in grado di seguirti oltre il fumo, ed ora si trova abbastanza distanziato. Corri verso l’edificio (vai al **338**), o verso le rocce (vai al **259**)?

324

Ti ritrovi nel primo magazzino, dove hai ucciso la guardia. Qui, i suoi compari ti stanno aspettando con le armi spianate. La tua missione finisce qui.

325

Non ha alcuna importanza cos’abbia toccato il rivestimento: la conseguenza sarà la tua morte. L’elio liquido che si sprigiona viene riversato al suolo, dove ti congela i piedi prima di evaporare. Le tue estremità sono prive di sensibilità, e perdendo l’equilibrio ti spezzi le caviglie.

326

Il portiere ti scruta attentamente, quindi chiude lo spioncino. Pochi istanti dopo, senti il rumore di un chiavistello che si abbassa, e la porta si apre permettendoti di entrare. La tessera di socio, necessaria per l’ingresso, costa 250 crediti. Mentre il portiere prepara la tua tessera, ne approfitti per dare un’occhiata intorno. I clienti sono sia umani che Arcadiani, ma questi ultimi sono assai pochi, e quasi tutti della specie meridionale. Il settore degli Arcadiani è molto confortevole, con sedili imbottiti, tavoli di vero legno, e diversi camerieri al servizio. La zona degli umani, al contrario, è arredata

con mobili di formoplast, scheggiati e sporchi. L'aria è appesantita dal puzzo dell'alcool e dal fumo del glazium, una droga leggera legalizzata. Un paio di Arcadiani, tuttavia, fanno bella mostra del loro essere sfacciatamente superiori alla legge, fumando sigarette di autentico tabacco.
Il portiere interrompe le tue riflessioni porgendoti la tessera, aggiungendo: "Ancora una cosa, Signore, una precauzione per la sicurezza del locale. Sono sicuro che Lei capirà. La nostra clientela Arcadiana è particolarmente insistente al riguardo." Passa velocemente su di te un metal detector, che ovviamente non gli fornisce alcuna indicazione, ed esamina il tuo equipaggiamento, che non desta il minimo sospetto. A questo punto, inizia a frugarti le tasche. Se non hai più la tua spada, ti sottoponi tranquillamente all'ispezione (vai al **64**); se hai ancora la tua spada, preferisci evitare la perquisizione e lasciare il locale (vai al **390**), o rischiare che l'uomo scopra l'arma (vai al **358**)?

327

Sfortunatamente, non ti si presentano altre occasioni per trovare riparo, e muori assiderato non appena cala la notte.

328

Indebolito, non riesci ad evitare che il poliziotto raggiunga la scrivania e prema il pulsante. Numerose guardie si precipitano nella stanza, e sono troppe da affrontare per te solo. Ti abbattono in un istante.

329

L’amico dell’Arcadiano del Nord sta tentando con difficoltà di rimettersi in piedi; rapidamente lo spedisci nel mondo dei sogni. Perquisisci le tasche del Capo della Polizia, trovando 750 crediti ed il suo blocco di appunti. Esaminandolo, non trovi altro che note di ordinaria amministrazione, ma un appunto attira la tua attenzione: ‘Controllare Z. all’università’. Potrebbe essere l’indizio che cercavi. E’ troppo pericoloso tornare all’albergo, così ti dirigi immediatamente all’università. La monorotaia ti conduce direttamente davanti all’ingresso. Entri senza esitare (vai al **146**), o ti trattieni all’esterno per qualche istante (vai al **178**)?

330

Per quanto tu cerchi di seminarla, tentando di confonderti tra i passanti ed infilandoti in stretti vicoli, la pattuglia guadagna inesorabilmente terreno. Infine, un cittadino troppo zelante ti fa inciampare, e prima che tu riesca ad alzarti in piedi, le spade laser e le fruste elettriche di cinque Arcadiani ti colpiscono alla testa ed alla schiena, ormai senza difese. Hai fallito, e la colpa è solamente tua.

331

Fortunatamente, la mano ferita non è quella con la quale impugni la spada: perdi 2 punti di Resistenza per il dolore. Se non l’hai già fatto, ora puoi infilare la mano nell’altra fessura (vai al **355**); se credi che sia meglio continuare il tuo viaggio, vai al **10**.

332

Non puoi danneggiare il computer con una spada laser, a meno che tu non raggiunga i suoi meccanismi interni rimuovendo il rivestimento. Decidi di fare così (vai al **325**), o preferisci tentare qualcos'altro? In questo caso, torna al **381** e fai un'altra scelta.

333

Prosegui lungo un passaggio polveroso. Alcune ragnatele ti si attaccano al viso, mentre intravedi gli occhi rossi e le forme allungate di alcuni roditori di Radix nella debole luce. Dopo alcuni metri, un altro passaggio si apre in direzione nord. Prosegui dritto (vai al **346**), o verso nord (vai al **277**)?

334

Attacchi l'uomo (vai al **157**), o fuggi via (vai al **124**)?

335

“Non ne ho mai sentito parlare,” risponde l'uomo, “ma puoi chiedere nel negozio di elettronica qui accanto.” Lo ringrazi cortesemente, e ti affretti al negozio di elettronica. Vai al **382**.

336

Ti dirigi verso la parte principale dello spazioporto per orientarti. La gelida notte si sta avvicinando. Come uscirai dalla base? La zona è circondata da un'alta rete di ferro, ed entrambe le entrate principali, ad est ed a ovest, sono ben sorvegliate. Se hai uno zaino jet, vai al **128**; se hai un paio di tronchesi, vai al **393**; se non hai nessuno di questi oggetti, vai al **2**.

337

Il giovane che hai salvato ti conduce al bar degli studenti, dove ti offre del cibo e qualcosa da bere (recupera 3 punti di Resistenza). Vi unite ad alcuni suoi amici, seduti ad un tavolo. “Ehi, ragazzi!” esclama lo studente. “Questo terrestre ha appena fatto due occhi neri a due dell’Occhio Nero!” Dopo aver risposto alle prevedibili domande che i ragazzi ti rivolgono, domandi loro chi siano quelli dell’Occhio Nero: si tratta di un gruppo politico pro-Arcadia. Gli altri studenti stanno organizzando una manifestazione contro le schede personali, che riguardano l’intero personale dell’università, tenute dalla Segreteria Universitaria; quelli dell’Occhio Nero, invece, concordano con il sistema costituito. Con queste informazioni, ti appresti ad andartene. Ti dirigi al Piano delle Scienze, se non ci sei già stato prima (vai al **266**), cerchi gli uffici della Segreteria Universitaria (vai al **214**), o lasci l’università (vai al **235**)?

338

Sei quasi a metà strada, quando la copertura di fumo si disperde. Vieni immediatamente scorto ed abbattuto.

339

Riesci a convincere l’Arcadiano che l’oggetto è assolutamente innocuo. Vai al **374**.

340

Ti giri di scatto per affrontarlo, ma quello ti colpisce con il calcio del faser, facendoti crollare al suolo. “Un vero peccato,” dice. “Ero ansioso di sottoporti al mio piccolo esperimento.” E con queste parole, pone fine alla tua esistenza.

341

Una volta distratto lo Scabrok, riesci a colpirlo in un punto particolarmente vulnerabile, ed a ferirlo causandogli la perdita di 1 punto di Abilità e di 2 punti di Resistenza. Puoi quindi affrontarlo secondo i seguenti punteggi.

Scabrok	Abilità 7	Resistenza 12

Se vinci, vai al **54**.

342

Sai bene che la tua priorità è trovare un posto protetto dove passare la notte. Dopo pochi minuti raggiungi un albero, o forse un grosso arbusto, o forse un masso ricoperto di foglie: tutto ciò che riesci a vedere è un denso fogliame, scosso gentilmente dalla brezza, che raggiunge il suolo da un'altezza di circa tre metri. Giri intorno alla sagoma, che appare uguale su tutti i lati. Se tu potessi entrare tra le foglie, queste sarebbero abbastanza fitte da offrirti un riparo: è probabilmente così che *questo* sopravvive a temperature così rigide, o almeno è quello che credi. Tenti di penetrare tra le foglie (vai al **208**), o non ti fidi della misteriosa pianta e prosegui (vai al **327**)?

343

"Ah! Senso di giustizia. Questo fa pendere la bilancia in suo favore, non credete?" chiede Bellatrix agli altri due, che concordano. Inoltre, come puntualizza uno degli uomini, sai talmente poco riguardo ai tuoi interrogatori che, anche se tu fossi una spia, le informazioni che riusciresti a trasmettere causerebbero semplicemente un

breve arresto delle operazioni dei ribelli.
“Molto bene,” dice Bellatrix, “ti dirò quello che so. Purtroppo non è molto, considerati tutti i tuoi sforzi. Si dice che gli Arcadiani del Nord abbiano composto una marcia militare che li aiuta a ricordare una sequenza di tre cifre del codice che cerchi. Non so quali siano tali cifre, né a che punto del codice questa sequenza si collochi. Per quanto ti può servire, la canzone è questa.

Unica gioia è la lotta mortale,
nessuna strategia, solo ira ferale,
onore e gloria, Impero di Arcadia!
Zelanti alfieri, prodi combattenti,
enorme la fede all’unico Impero,
rovina e morte a tutti i dissidenti,
onore per sempre al sole più nero.
Uniti nella guerra più feroce,
nobile vittoria, o morte atroce,
onore e gloria, Impero di Arcadia!”

Questo è tutto ciò che Bellatrix può dirti, dunque le informazioni che troverai sugli altri due pianeti assumono importanza fondamentale. Gli uomini ti restituiscono il tuo equipaggiamento, e sono tanto generosi e leali da regalarti una nuova spada laser, se avevi perso la tua. Recuperi 2 punti di Fortuna per le informazioni e l’eventuale dono. I tuoi amici hanno anche una fiala di lozione di radice quandar, che ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza, ma costa 50 crediti, ed inoltre sei obbligato ad usarla immediatamente. Acquistala se lo desideri, poi vai al **25**.

GARY MAYES

344

Entri spavaldo dall'ingresso orientale, sicuro del tuo travestimento. Le guardie ti intimano l'alt, chiedendoti dove sei stato e che cosa facevi fuori dalla base. Spieghi prontamente di essere uscito dalla porta occidentale. Racconti di esserti occupato di un elicottero in avaria (vai al **26**), o di aver provveduto all'approvvigionamento di uno squadrone in pattuglia (vai al **220**)?

345

Torturando la tua coscienza, capisci che la tua missione è più importante di ogni cellula della Resistenza, e che puoi fornire loro informazioni sufficienti senza dire *tutto* quello che sai. E così avviene. Il giorno seguente, dopo aver controllato le tue informazioni, il comandante ritorna da te. "Molto bene, terrestre," inizia. "La tua sentenza viene commutata da morte certa a morte probabile." Ride sprezzante, e ti conduce scortato in una stanza sulla quale si aprono due porte.

"Una di queste porte conduce alla morte istantanea, e l'altra in un'arena gladiatoria. Simili lotte sono uno dei nostri divertimenti favoriti, e spesso facciamo attraversare ai criminali una di queste porte." Le guardie ti stanno sorvegliando attentamente, e capisci che ti ucci-

deranno all’istante se tenterai di resistere. “Se tu, ehm, *prenderai parte* alla lotta e sconfiggerai le due bestie che ti scateneremo contro, ti scorteremo alla tua astronave. Con le informazioni che ci hai fornito, forse faresti meglio a non rischiare di cadere nelle mani dei tuoi amici umani, non credi? Ora, fai la tua scelta. Quale porta attraversi?”
Varcherai la soglia di destra (vai al **293**), o quella di sinistra (vai al **397**)?

346

Il corridoio, cosparso di casse da imballaggio ed altri reperti da museo, svolta gradualmente verso destra, finché non ti trovi a proseguire verso ovest. Ora puoi imboccare un passaggio in direzione sud (vai al **62**), o proseguire dritto (vai all’**8**).

347

La donna resta affascinata quando le racconti di come sei riuscito a trovare il suo bottone, ma ribatte che questo non prova affatto che tu non sia una spia Arcadiana, magari mandata a scoprire il responsabile della morte del portiere dell’albergo. Riflette per un attimo sul da farsi. “Bene,” dice infine, “faremo così: ora io me ne andrò, e dopo cinque minuti tu entrerai in quella cabina visafonica là in fondo. Poi vedremo…”
Ti suona tutto un po’ sospetto, ma ti rendi conto di non avere scelta. Non puoi cercare di seguirla, perché sei circondato dalle sue possenti guardie del corpo. Poco dopo, uno degli uomini ti avvisa sottovoce: “Ok, ora!”
Vai all’**81**.

348

Quando lasci l'arsenale, la porta si chiude alle tue spalle con un sibilo, ed una voce robotica dice: "Il codice d'ingresso è stato cambiato. Il nuovo codice verrà comunicato al personale autorizzato." Non avevi previsto questa misura di sicurezza: ora non avrai più la possibilità di accedere all'arsenale.
Nel frattempo, è sorto un altro problema: a causa delle dimensioni dell'arsenale hai impiegato diverso tempo a trovare gli oggetti che cercavi, e quando emergi dalle scale trovi ad attenderti una pattuglia Arcadiana. Nulla di quanto hai preso nell'arsenale ti può essere d'aiuto, eccetto una granata fotonica ed un faser portatile. Se usi la granata, vai all'**86**; se usi il faser, vai al **271**; se non hai nessuno di questi oggetti, vieni abbattuto in un istante.

349

Ti svegli la mattina seguente, avvertendo appena gli effetti di un sonno turbato da orribili incubi. Vieni destato dalla guardia, che ti porge una ciotola di brodaglia. "Non ti vogliamo *troppo* debole per i giochi," ghigna. Recupera 3 punti di Resistenza per il riposo ed il cibo. Quando la guardia ritorna, decidi di attaccarla (vai al **206**), o lasci che ti conduca via (vai al **231**)?

350

Sulla soglia vedi apparire uno degli Arcadiani, che sembra stordito. "Io…ho mal di testa," dice. "Almeno, credo che sia per questo che sono qui, ma…" Con queste parole, tenta di strisciare via. Gli dici che invierai un robot medico fornito di medicinali alla sua cabina (vai al **212**), o lo inviti ad entrare (vai al **230**)?

351

Riesci a raggiungere l'Arcadiano fuggitivo prima che questo riesca a raggiungere la strada principale. Indebolito com'è, non dovrebbe essere un avversario ostico.

Guerriero Arcadiano Abilità 5 Resistenza 6

Se vinci, vai al **7**.

352

La vecchia granata è ormai inattiva, e non esplode. Vai al **190**.

353

L'espressione dell'uomo dietro la scrivania si fa dura: "Insegnategli a non interrompermi." Un potente pugno ti colpisce allo stomaco: perdi 2 punti di Resistenza. Quando riesci a rialzarti in piedi, vai al **321**.

354

"Su con la vita!" dici cordialmente all'uomo, buttandoti sul letto, che rimbalza con un rumore preoccupante. "Non si può mai sapere!"
"Eppure io lo so, invece," geme l'uomo.
"Cosa vuoi dire? Da dove vieni?" chiedi.
"Oh, sono di Tropos. Sono qui solo perché quei porci assassini mi hanno privato della mia casa. Vedi, sospettavano che io fossi un ribelle. E così mia moglie, i miei bambini…" E scoppia nuovamente in singhiozzi, con il volto tra le mani.
Stai al suo fianco e cerchi di calmarlo (vai al **136**), o lo lasci solo con il suo dolore (vai al **60**)?

355

La fessura è stretta e profonda, e la tua mano non riesce a raggiungere il fondo. La forza del rapace, che avevi già conosciuto durante il vostro combattimento, è testimoniata anche dalle dimensione degli oggetti che trovi, mentre gli oggetti più piccoli devono essere precipitati fuori dalla tua portata. Oltre a diversi inutili frammenti di metallo, e ad un missile spia rotto, trovi un'asta di legno con sette strisce di metalli diversi che vi si attorcigliano intorno, una cassa contenente 180 crediti, ed una sonda mentale. Puoi mettere la sonda nel tuo contenitore anti-gravitazionale, ed i crediti nella cintura; tuttavia, se desideri impadronirti dell'asta, sei costretto a tenerla in mano, e questo renderebbe la tua discesa molto più difficoltosa. Ancora più allarmante è la flebile energia che sembra suggerirti di prendere l'asta. Non sapresti dire se questa energia sia positiva o negativa, ma sei perfettamente in grado di resisterle, se lo desideri. Segna sul Foglio d'Avventura gli oggetti che scegli di prendere. Esamini l'altra fessura (vai al **14**), o ridiscendi sul sentiero e prosegui il tuo viaggio (vai al **10**)?

356

L'Arcadiano ti spiega che la porta conduce nei sotterranei, dove vengono immagazzinati tutti i reperti che il museo non può esporre per carenza di spazio, e ti offre di dare un'occhiata. Accetti la proposta (vai al **392**), o ti dirigi all'università (vai al **146**)?

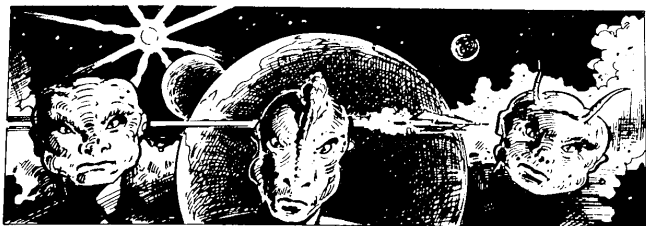
357

La barriera non funziona, e facilita l'accesso dell'Arcadiano ai tuoi pensieri più profondi, che ora egli può usare per i suoi propositi. Vai al **55**.

358

La perquisizione è molto accurata, e ben presto l'uomo trova la spada. Tuttavia, egli non te la sottrae, e fingendo di continuare ad esaminarti sussurra, come parlando tra sé e sé: "Interessante, molto interessante. Una spada trattata per evitare i metal detector. Nessuna spia Arcadiana avrebbe bisogno di una simile precauzione. Credo che tu sia giunto nel posto giusto. Ti prego di attendere al bancone per qualche minuto, e poi di recarti alla cabina visafonica." Vai al **37**.

359

La caduta ti lascia senza fiato, ma sei illeso. Abbandoni l'oggetto, ormai inutile, e vai al **30**.

360

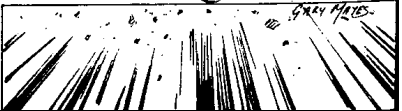
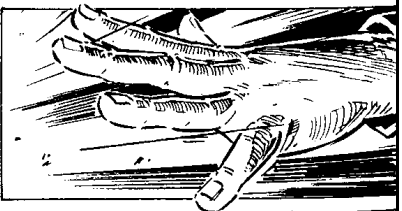
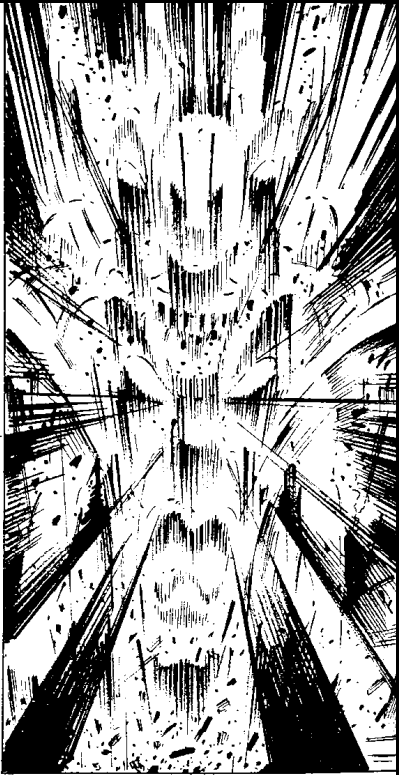
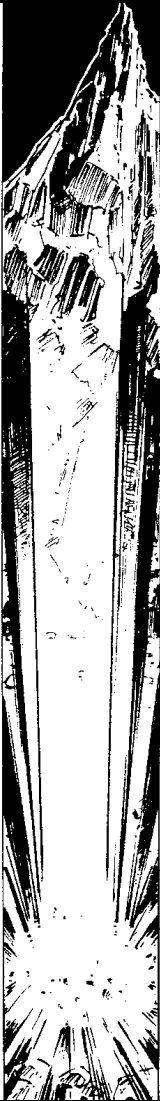
La porta resiste alla tua carica. Ti massaggi la spalla dolorante, e perdi 1 punto di Resistenza. Non ti resta altro da fare che attendere. Vai al **301**.

361

Sorridi a Musca, come per dire: ‘Va tutto bene,’ ed apri all’altro Arcadiano, che impugna un faser! Musca dev’essere importante, se alla sua scorta è stato assegnata un’arma così potente. Sei ora costretto a comportanti in maniera spregiudicata, correndo un grosso rischio: dovrai eliminare ‘l’amico’ di Musca, ma non puoi certo affrontarlo in un combattimento diretto, armato com’è. Racconti all’altro Arcadiano di sapere tutto (vai al **167**), o gli permetti di portare Musca con sé, per il momento (vai al **290**)?

362

Prima che tu possa fare qualsiasi cosa, la porta del locale si spalanca ed una dozzina di Arcadiani del Nord, guidati da un Arcadiano Centrale dall’espressione truce, irrompono all’interno. Sospetti con angoscia di essere stato tu a condurli qui, nominando il locale in un taxi sorvegliato. “Attenti! Un raid!” grida il portiere, e l’ultima parola termina con un gorgoglio quando una spada laser gli brucia i polmoni. In un attimo il locale è in tumulto: coloro che non sono paralizzati dalla paura sui loro sedili corrono avanti e indietro urlando. Cosa puoi fare? Forse stanno cercando proprio te, così puoi arrenderti, sperando che questo possa salvare i piani di rivolta della Resistenza (vai al **192**), oppure puoi lanciarti all’attacco (vai al **295**).

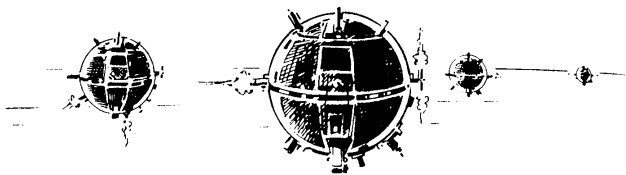
GARY MAYES

363

La creatura ti tocca lievemente con l'asta, e le tue membra si rinvigoriscono all'istante. Che si tratti di scienza o di superstizione, puoi recuperare 4 punti di Resistenza. Vai al **114**.

364

L'unica risposta è una risata beffarda. Traditore! Deve avere avvisato le autorità con il visafono. Non hai più tempo di cercare di entrare in un altro edificio: devi difenderti. Vai al **264**.

365

La guardia spalanca gli occhi alla vista del braccialetto: si tratta davvero di un oggetto molto raro. L'Arcadiano si guarda furtivamente intorno, ed intasca il gioiello (cancellalo dal Foglio d'Avventura). L'avidità ha avuto la meglio sul suo senso del dovere. Vai al **392**.

366

Qualche colpo ben assestato ti sgombera l'ingresso al locale. "Per il bene della SAROS, questo non dovevi farlo," sospira il portiere. "Non possiamo mettere in pericolo le nostre attività difendendo apertamente un'azione così sciocca." Con queste parole, l'uomo si

sposta per fare strada a numerosi Arcadiani, che fino a quel momento sedevano tranquilli nel locale, finché non hai così platealmente attirato l'attenzione su di te. Ora dovrai affrontarli tutti, ma visto che ti trovi con le spalle al muro sulla cima della breve rampa di scale che conduce al locale, puoi affrontarli uno alla volta in questo ordine:

Arcadiano del Nord	Abilità 8	Resistenza 12
Primo Arcadiano del Sud	Abilità 6	Resistenza 10
Secondo Arcadiano del Sud	Abilità 7	Resistenza 8
Arcadiano del Sud Ubriaco	Abilità 4	Resistenza 8

Credi di avere con te qualche oggetto in grado di aiutarti in questo combattimento? Se sì, segnati il numero di questo paragrafo (**366**), e vai al **198** per farne uso. Se vinci, vai al **125**.

367

La guardia non si rende conto che ti stai avvicinando, e riesci a colpirla alla sprovvista sul braccio che tiene la spada. Ora puoi affrontarla senza sottrarre alcun punto di Abilità, poiché anche il tuo avversario è disarmato come te.

Guardia Arcadiana	Abilità 6	Resistenza 10

Se vinci, puoi impadronirti della sua spada, ma sei costretto a lasciare alla svelta lo spazioporto. Vai al **336**.

368

Dichiari ostinatamente di non sapere nulla. La sentenza verrà eseguita all'alba del giorno seguente, secondo la procedura tradizionale diffusa in questa galassia. La tua avventura termina qui.

369

Il tuo faser non riuscirà a danneggiare il computer, a meno che non raggiunga i suoi meccanismi interni. Decidi di far fuoco sul rivestimento (vai al **325**), o preferisci tentare qualcos'altro? In questo caso, torna al **381** e fai un'altra scelta.

370

L'agente della Polizia Segreta preme uno dei pulsanti sulla scrivania, richiamando le guardie. "Va tutto bene," dichiara il poliziotto. "E' talmente stupido da non poter essere pericoloso. Dategli una strigliatina, ma lasciatelo andare: ha un carico di merce importante da portare su Radix domani." Le guardie ti conducono via, e si divertono a pestarti con pugni e calci ben assestati, provocando il piacere od il disgusto, a seconda della razza, della folla che riempie lo spazioporto. Non osi reagire per non compromettere la tua copertura. Cinque minuti più tardi, dopo aver subito la perdita di 2 punti di Resistenza, scivoli fuori dallo spazioporto. Vai al **299**.

371

La levigatezza del suolo e delle pareti della caverna avrebbe dovuto avvertirti del pericolo: mentre stai esplorando il fondo della galleria per allontanarti il più possibile dall'esterno, un ruggito improvviso ti risuona nelle orecchie. E' troppo buio per vedere, ma l'ultima cosa che percepisci è un muro di acqua gelida che precipita su di te…

372

L'ultima cosa che senti prima di perdere conoscenza è un grido disperato: "Attenti! Un raid!" Lo schianto di una porta sfondata e la confusione che ne segue formano nella tua mente una sequenza di immagini colorate, prima che tutto si faccia nero. Non riprenderai mai più conoscenza: durante il raid al locale, un raid causato dalla tua imprudenza, una spada Arcadiana ti trafigge il collo.

373

I tuoi inseguitori ti erano abbastanza vicini da avere visto dove ti sei nascosto. Tieni le spalle ad un portone, così puoi affrontarli uno alla volta.

Primo Arcadiano	Abilità 7	Resistenza 8
Secondo Arcadiano	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, prosegui a piedi verso l'albergo. Vai al **285**.

374

Senza perdere altro tempo, ti imbarchi sulla tua astronave, che è già carica e pronta per partire. Modifichi la rotta programmata sul computer per dirigerti da Tropos a Radix. Il decollo viene compiuto senza problemi, e finalmente puoi riposarti per la prima volta qualche ora, mentre Tropos si fa sempre più piccolo sullo schermo retrovisore. Cosa ti attenderà su Radix? Per quanto puoi saperne, sia vantaggi che svantaggi: Tropos è un pianeta talmente arretrato culturalmente e tecnologicamente, che su Radix ti sentirai di sicuro più a tuo agio; purtroppo, non sai nulla del capo della Resistenza su Radix, nemmeno il nome in codice, ed è più importante che mai che tu venga a conoscenza delle informazioni che lui, o lei, potrà fornirti. Inoltre, sai che i Meridionali sono la specie Arcadiana dominante su Radix, attratti dalla sua immoralità e libertà. Anche questo fattore ha aspetti positivi e negativi: gli Arcadiani del Sud sono più tolleranti degli altri, ma è anche assai più difficile comunicare con loro.
Durante il tuo viaggio verso Radix, puoi recuperare punti di Resistenza per la metà del tuo punteggio attuale, arrotondando per *difetto* e ricordandoti di non superare il tuo punteggio *iniziale*. Vai al **47**.

SONDAGGIO
IL PRIMO SECOLO
SECONDA
GENERAZIONE
SOCIO
CLIMA
Arcadia Meridionale
ARRIVAL
Gary Mayes
Circle
NEWSFRONT
RELATI

375

Come in un sogno, superi innumerevoli corridoi e stanze. Il tempo sembra non avere più alcun significato, quando finalmente incontri la seconda bestia. Si tratta di un drago, della vivente Cometa Drago che, secondo la leggenda, sorveglia il pianeta più ricco di giacimenti minerari dell'intero universo. Ancora una volta, devi combattere per proseguire.

Cometa Drago Abilità 8 Resistenza 12

Se vinci, vai al **159**.

376

Alle 11 precise bussi alla porta dell'ufficio del Professor Zacharias, ma non ricevi alcuna risposta. Attendi per diversi minuti, ma il professore non si presenta. Uno studente di passaggio ti spiega il motivo: il Professor Zacharias è stato arrestato, come capo della Resistenza di Radix! L'arresto ha avuto luogo circa mezz'ora fa. Il professore sapeva che tu saresti venuto, e forse ha fatto in tempo a lasciarti un indizio, nel caso tu fossi l'agente della Terra che stava aspettando: entri quindi nel suo studio e dai un'occhiata in giro. La stanza è disordinata: manoscritti e libri di storia sono sparsi ovunque; gli accademici usano infatti ancora i libri, visto che è assai più facile trovare particolari passaggi di riferimento su una pagina, piuttosto che su uno schermo. Focalizzi la tua attenzione sulla scrivania: guarda l'immagine a fronte per vedere se riesci a trovare un indizio sul codice che stai cercando.
Improvvisamente vieni interrotto dall'irruzione di diverse guardie, Arcadiani del Nord. Vieni immediata-

mente arrestato, con l'accusa di trovarti nello studio di un noto dissidente. Le guardie ti sequestrano l'intero equipaggiamento, compresa la spada, ma non riescono a trovare la tua sottile cintura con il denaro. Vai al **43**.

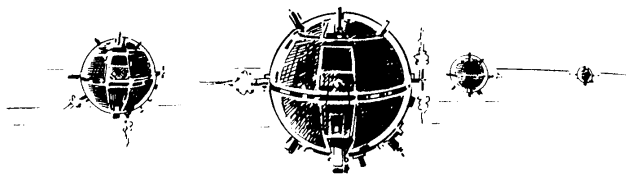
377

"Sì, lo conosco," risponde. "Nessuno nota un'ombra nei luoghi all'ombra, così posso sentire cose che nessun altro può sentire. Il nome dell'uomo che cerchi è Dorado, ed ora sta lavorando nei campi. Ero al suo fianco, sebbene egli non lo sapesse, quando ti inviò la parola d'ordine."

"Parola d'ordine? Quale?" chiedi stupito. "Sulla Terra non è arrivata alcuna parola d'ordine. Sento odore d'imbroglio!"

L'alieno sta scomparendo velocemente, ma riesce lo stesso a sussurrare: "Il mare amaro…" Recupera 2 punti di Fortuna per questa informazione fondamentale. Se incontrerai Dorado, egli ti chiederà la parola d'ordine: allora dovrai sottrarre 100 dal numero del paragrafo in cui ti troverai e dirigerti al paragrafo contrassegnato dal numero risultante. Ora, vai al **114**.

378

Se la tua Resistenza è 12 o più, vai al **351**; se è inferiore a 12, vai al **242**.

379

Avresti dovuto capire che il tono amichevole dell'Arcadiano non era certo rivolto a te, ma a Musca. Come già sai, nel suo stato confusionale, Musca considera un amico chiunque lo tratti con cortesia. L'altro Arcadiano è ora suo amico, e tu il suo nemico, visto che non gli hai concesso di entrare nella stanza. Musca chiama quindi l'altro Arcadiano, che sfonda la porta con un faser. In una cella di prigione su Arcadia, avrai tutto il tempo che vorrai per capire perché l'Arcadiano aveva in dotazione un faser, e dove hai sbagliato…

380

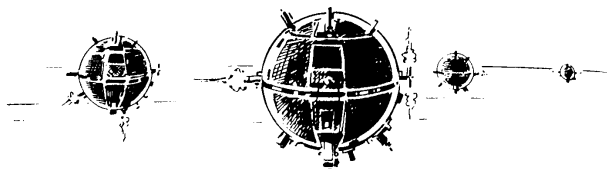
La guardia ti spiega che la porta conduce ai sotterranei, dove vengono conservati i reperti che il museo non è sufficientemente grande da esporre, ed aggiunge che l'accesso al pubblico è vietato. Cerchi di convincerlo a lasciarti entrare (vai al **270**), o rinunci e ti dirigi all'università (vai al **146**)?

381

Nulla ti sbarra la strada per la stanza del computer, ma sai che una volta entrato dovrai essere veloce. La prima porta che trovi è chiusa, ma riesci ad abbatterla senza difficoltà; trovi quindi la solita serie di porte contro la polvere…e finalmente sei arrivato!
Le scintillanti, sterili sagome dei numerosi componenti del computer si trovano appoggiate alle pareti di una stanza abbastanza piccola. E pensare che un potere enorme è racchiuso in questo spazio limitato! Non hai tempo, tuttavia, per simili riflessioni: come farai per sabotare questo abominio organico? Tre componenti del computer sono più grandi degli altri, e sono collocati al centro di ogni parete, mentre la quarta parete ospita la porta dalla quale sei entrato. Sembrerebbe proprio che tu debba concentrare i tuoi sforzi su questi componenti principali. Noti che i computer sono ricoperti da un rivestimento, che pensi serva a regolare la temperatura che li circonda. Cosa userai per neutralizzare il computer?

Tronchesi?	Vai al **61**.
Granata fotonica?	Vai al **312**.
Elmonite?	Vai al **395**.
Mina piatta?	Vai al **6**.
Spada laser?	Vai al **332**.
Scanner ad infrarossi?	Vai al **149**.
Faser?	Vai al **369**.

382

La commessa del negozio di elettronica è una cordiale Arcadiana del Sud. Decidi che acquistare qualcosa renderebbe la tua richiesta di informazioni meno sospetta. Trovi che gli articoli del negozio siano alquanto superati, dato che i negozi del genere sulla Terra vendono ormai esclusivamente robot, e per alcuni di essi non riesci nemmeno ad immaginare l'utilizzo. Puoi acquistare ciò che desideri da questa lista (tenendo a mente che il tuo contenitore ha posto solo per 6 oggetti): una lampada stroboscopica al benelofosfato, che sprigiona un largo raggio estremamente luminoso a brevi intervalli (70 crediti), una sirena manuale (50 crediti), un rotolo di corda in nylon (50 crediti), una lattina di olio da motore (20 crediti), od un robot automatico per i massaggi e la pedicure (650 crediti). Mentre le consegni il denaro, le antenne dell'Arcadiana si agitano e brillano, presumibilmente dalla felicità. Ti impossessi del tuo acquisto e le chiedi la strada per la Scheggia Nucleare.
La risposta è alquanto oscura: "Essi sono la fonte della vita e dello sviluppo, e la loro conoscenza pervade la galassia. Il locale che cerchi non è mai buio nel suo lato meridionale." E' una risposta tipica da parte di un Arcadiano Meridionale, sebbene probabilmente abbia cercato di essere chiara per farti capire. Se hai capito di cosa sta parlando, dovresti essere in grado di capire a che paragrafo recarti; altrimenti, vai al **44**.

383

Non dovrebbe essere difficile scalare la parete di roccia: il gelo intenso ne ha frastagliato la superficie, che ora offre appigli e scalini naturali. Dopo venti minuti di scalata, riesci a sentire il verso dell'uccello nelle vicinanze; decidi quindi di fare il giro, per sorprenderlo dall'alto.
Il nido si trova su una sporgenza abbastanza larga. L'uccello è in realtà una Poiana delle Rocce, il cui piumaggio lanuginoso ne nasconde la pericolosa natura. Sembra una grossa palla di soffici piume: per proteggersi dal freddo, il pennuto è solito ritrarre la testa ed il collo sotto il folto piumaggio, in modo da somigliare ad un grosso e pasciuto porcospino, con la coda e le ali ripiegate.
Se salti sulla sporgenza, dovrai affrontarlo. Decidi di correre il rischio (vai al **298**), o la sua taglia, e la precarietà della posizione, ti fanno cambiare idea e torni sul sentiero (vai al **147**)?

384

Da qualche parte davanti a te senti provenire il suono di gocce d'acqua che cadono nel silenzio polveroso, mentre un'altra galleria si diparte in direzione est. Imbocchi quest'ultimo passaggio (vai al **123**), o prosegui dritto (vai al **154**)?

385

"Posso procurarti un pass," risponde l'uomo, "ma mi serve un'intera giornata." Non puoi permetterti di aspettare così tanto: perdi 1 punto di Fortuna. Scoraggiato, chiedi se può farti avere una spada. Vai al **286**.

386

Premi il pulsante ed attendi, con il cuore che batte all'impazzata. Sollevato, vedi aprirsi una porta segreta, che rivela un breve corridoio: lo segui, e scopri che conduce direttamente fuori dallo spazioporto. Con ogni probabilità questo passaggio serve per liberarsi nascostamente dei cadaveri. Vai al **299**.

387

Giunti nella sua cabina, l'Arcadiano non resiste alla tentazione di illustrarti la tua invenzione, mentre prepara l'equipaggiamento. "In realtà, è teoricamente molto semplice," afferma. "Ogni Arcadiano è collegato al computer centrale, e ne fa parte. Conducendo impulsi elettrici da un cervello Arcadiano ad uno umano per mezzo di questo apparecchio che ho creato, posso offrire a quell'umano la gloria di lavorare per il computer, mentre la sua forza di volontà verrà spazzata via per sempre. Ed è persino indolore, sia per il trasmettitore Arcadiano che per l'umano ricevente." Capisci che la sua invenzione non è altro che un ultrasofisticato impianto per il lavaggio del cervello. In un attimo, il terrore ti scuote. Tenti disperatamente di sfasciare la macchina, per il bene tuo e di tutti gli altri umani (vai al **265**), o ti sottoponi all'esperimento (vai al **116**)?

388

Scagli l'antico ordigno contro questo infernale essere meccanico. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **63**; se sei sfortunato, vai al **352**.

GARY MAYES

389

Inciampi e cadi su un cespuglio avvolto dal fuoco. Urlando dal dolore, con i vestiti in fiamme, ti precipiti oltre il perimetro dell'incendio e ti butti a terra, rotolando su te stesso per estinguere il fuoco che ti avvolge. Questo brutto incidente ti costa 4 punti di Resistenza. Il velivolo alieno non è in grado di individuarti oltre il fumo, ed ora si trova distanziato. Corri verso l'edificio (vai al **338**), o verso le rocce (vai al **259**)?

390

Torni all'ostello, e passi una notte priva di riposo: le pulci, ed il sonoro russare dei tuoi compagni di stanza, ti impediscono di dormire. La mattina seguente torni alla Scheggia Nucleare, ma trovi unicamente rovine fumanti dove una volta la videoteca di Adolfo si ergeva in tutta la sua gloria pseudo-Venusiana. Un passante ti informa di un raid Arcadiano, che ha avuto luogo nella zona la scorsa notte. Hai mancato il contatto con Bellatrix. La tua missione è fallita: torna sulla Terra per ricominciare da capo.

391

Il prossimo pericolo che incontri è rappresentato da una creatura che può essere descritta solo come un buco nero cosciente: tenterà di attaccarsi a te come una sanguisuga per prosciugare la tua energia vitale.

Sanguisuga Vampiro	Abilità 8	Resistenza 10

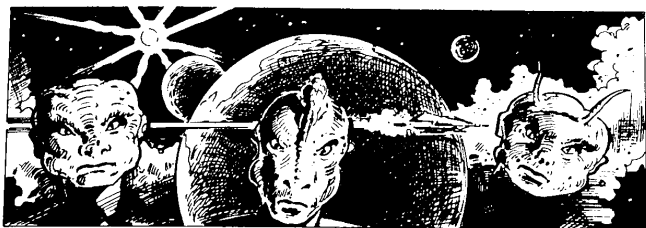
Se vinci, vai al **269**.

392

La guardia apre la porta e ti conduce giù per una scalinata verso i sotterranei polverosi, pieni di oggetti chiusi in casse, teche, o semplicemente sfusi. Dai un'occhiata al primo magazzino, e soffochi un grido eccitato. Proprio davanti ai tuoi occhi, in una vetrina con la scritta 'Uso sconosciuto – Probabilmente un artefatto religioso', c'è qualcosa che i tuoi studi sulle armi ti permettono di riconoscere come una primitiva granata barionica…e sembra perfettamente intatta! Devi averla, anche se questo significa combattere l'amichevole guardia. Vai al **215**.

393

Decidi di provare con i tronchesi; come tutti gli strumenti simili al giorno d'oggi, dissolvono la rete metallica al solo contatto. Purtroppo, nel momento esatto in cui l'utensile tocca il ferro della rete, una potente sirena d'allarme inizia a strillare in modo assordante. Potresti avere il tempo di uscire dal buco nella rete prima che una pattuglia giunga ad investigare. Lancia due dadi. Se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **279**; se è superiore, vai al **199**.

394

Usciti dall’ostello, vi dirigete a sud. Mentre proseguite, capisci che prima o poi dovrai chiedere a *qualcuno* dove si trovi la Scheggia Nucleare, e quel qualcuno potrebbe benissimo essere quest’uomo, che si è presentato come Grus. “Ho fame,” inizi, “ed un amico sulla terra mi ha raccontato che un locale chiamato la Scheggia Nucleare merita una visitina. Potresti per caso dirmi dove si trova?”

Grus ti guarda con aria curiosa. “Sì, ti ci posso portare,” risponde. “Si trova nel sotterraneo della vecchia videoteca di Adolpho. Tuttavia il tuo amico deve avere strani gusti, se ti ha raccomandato la cucina di quel posto…per non parlare della compagnia. Fa lo stesso, ti ci porterò.”

Ben presto noti che la città si distende secondo un piano regolare basato su un modello a griglie squadrate. L’ostello delimita il lato nord del quartiere tra la 23° Strada Nord e la 5° Est, e l’isolato successivo in direzione sud si trova all’inizio del quartiere tra la 22° Nord e la 5° Est. Gli edifici sono più o meno tutti uguali, ad eccezione del Tempio dei Cinque Soli, che si erge sul resto della città di cui è il simbolo: si tratta del centro della religione Imperiale su Tropos, ed i cinque soli sono in effetti i soli che illuminano i pianeti dell’Impero.

Vieni condotto a sud per cinque isolati, ed a est per quattro. Finalmente, Grus ti indica una strada laterale. “Aspettami qui,” dice. “Devo vedere qualcuno, qualcuno che può farci entrare alla Scheggia Nucleare. Non ci vorrà molto.” Detto questo, bussa ad una porta. Insisti per entrare con lui (vai al **229**), o lo aspetti nella strada laterale (vai al **56**)?

395

L'esplosivo all'elmonite è sensibile e potente, e viene innescato automaticamente a contatto con l'aria. Sai che, dal momento in cui romperai il sigillo del cilindro, solo tre minuti precederanno l'esplosione. Spezzi l'elmonite in tre parti, una per ciascun corpo principale del computer (vai al **222**), o credi che separandolo rischi di non causare danni a sufficienza, e preferisci applicarlo ad un singolo componente? In questo caso, puoi scegliere tra il componente sul muro di fronte alla porta (vai al **139**), quello sulla destra (vai al **51**), o quello sulla sinistra (vai al **203**); se hai intenzione di cambiare idea, torna al **381** e fai un'altra scelta.

396

L'Arcadiano non ti considera un ribelle, ma ti confisca comunque uno degli oggetti (scegli quale dei due ti viene sottratto e cancellalo dal Foglio d'Avventura). Finalmente, l'ispettore ti lascia passare. Vai al **374**.

397

Apri la porta, tremando dal nervosismo…o dalla paura? Oltre la soglia, vedi uno spettrale corridoio avvolto nelle tenebre. La guardia ti concede un ultimo sguardo di-

sperato verso la stanza illuminata alle tue spalle prima di spingerti nel corridoio, e richiude la porta dietro di te.
Cala l'oscurità, ma fortunatamente non è assoluta: da qualche parte davanti a te riesci a vedere una fonte di luce. Confidi trepido in questo segno: forse c'è ancora speranza? Certamente sarebbe inutile illuminare questo corridoio, se conducesse alla morte, giusto? In quel momento una vocina infrange i tuoi pensieri: certo che sarebbe utile, per trascinare via i cadaveri…
Il tempo passa: finora, tutto bene. Se non altro, sei ancora vivo! Non ti sei mosso che di pochi centimetri dalla porta; forse faresti meglio a stare qui, dove almeno non sei stato ancora ucciso. Scegli di fare così (vai al **4**), o ti incammini lungo il corridoio (vai al **71**)?

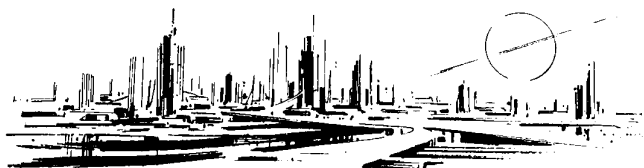
398

Saggia decisione. I tuoi inseguitori devono essere Arcadiani, e l'ultima cosa di cui hai bisogno è di attirare la loro attenzione. Passi piacevolmente il resto della giornata mangiando, riposando e giocando a scacchi con il computer. Quando atterri su Tropos, scopri che dovrai ripartire non più tardi di domani alla volta di Radix. Gli Arcadiani di guardia alla dogana esaminano il tuo zaino anti-gravitazionale, ma non trovano altro che i tuoi vestiti. Per quando riguarda la perquisizione corporale si affidano ai loro metal detector, ma la tua spada laser è stata trattata chimicamente al fine di evitare l'identificazione da parte di questi strumenti, e la tua cintura per i crediti non contiene metallo. Dopo esserti registrato, come devono fare tutti gli umani non residenti su Tropos, lasci lo spazioporto. Vai al **299**.

399

Segui l'uomo lungo innumerevoli passaggi, salendo e scendendo rampe di scale ed attraversando tetti, fino a raggiungere un'isolata sala di controllo dell'aria condizionata sulla cima della sezione occidentale degli edifici dello spazioporto. Tutto ciò è assai sospetto. Permetti al tuo accompagnatore di bussare alla porta (vai al **145**), o intendi porre fine a questo affare estremamente rischioso (vai al **334**)?

400

Lasci in tutta fretta l'edificio, per evitare che l'esplosione ti travolga, ma all'esterno trovi ad attenderti un plotone di Arcadiani del Nord, con le code appuntite che ondeggiano da una parte all'altra. Tuttavia, proprio quando stanno per attaccare, il rombo di un'esplosione risuona dall'edificio alle tue spalle. Immediatamente gli sguardi degli Arcadiani si spengono: si guardano intorno confusi, con le teste penzolanti. *Ci sei riuscito!* L'Impero Arcadiano è giunto al termine. Il computer regina della colonia è stato distrutto, ed i suoi operai hanno perduto la loro volontà. La tua missione è un completo successo.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Nella collana LibriNostri:

IL SIGNORE DEI LICH	13
LA CITTÀ DEI LADRI	14
IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI	15
IL TEMPIO DEL TERRORE	16
IL LABIRINTO DELLA MORTE	17
LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA	18
PIANETI IN RIVOLTA	19

19

PIANETI IN RIVOLTA

Il gusto dell'avventura, della magia,
del combattimento: personaggi
fantastici che agiscono nelle
ambientazioni più straordinarie, storie
avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

In questo libro il protagonista sei tu.
Mentre la stretta dell'Impero alieno di Arcadia
si chiude sempre più sulla galassia,
i leader dell'organizzazione
segreta terrestre SAROS
raccolgono le loro ultime risorse
in una temeraria missione:
colpire al cuore il pianeta degli invasori.
Tu sei la loro ultima speranza:
esperto in tutte le arti marziali
ed equipaggiato con una spada laser,
dovrai cercare i ribelli
sui pianeti dell'Impero
per trovare il Codice Vitale
che può distruggere il nemico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione,
scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Alan Craddock
Traduzione di Fabio Ferrari
http://www.librogame.net

librogame'sLAND

libri NOSTRI